

ズーム
ZOOM
www.zoomjapon.info
JAPON
gratuit - numéro 60 - mai 2016
Rencontre avec Iwai Shunji p. 18
Ekuni Kaori, profession écrivain p. 22
Nara, côté cuisine p. 26
Bon anniversaire Ultraman !
©Tsuburaya Productions

ÉDITO Anniversaire



Tandis qu'un super héros bien japonais s'apprête à souffler ses 50 bougies, *Zoom Japon* entre dans sa septième année. Vous avez entre les mains le 60e numéro de notre magazine qui, mois après mois, tente de vous présenter différents visages du Japon. Dans cette livraison, vous allez donc découvrir un personnage, une icône, de la culture japonaise à travers les témoignages exclusifs de ceux qui ont contribué à son développement. Comme toujours, *Zoom Japon* vous propose plusieurs angles pour aborder le Japon comme ce voyage à Nara (que nous avions déjà visité dans notre premier numéro en 2010) qui va vous entraîner dans sa dimension gastronomique. Bonne lecture !

LA RÉDACTION
courrier@zoomjapon.info

72e **Telle est la place que le Japon occupe désormais dans le classement de Reporters sans frontières sur la liberté de la presse. Une dégringolade de onze places par rapport à 2015. Il y a six ans, le pays du Soleil levant occupait le 11e rang mondial. Une dégradation pour le moins inquiétante.**

Couverture : Tsuburaya Productions.

LE REGARD D'ERIC RECHSTEINER

Quartier de Meguro, à Tôkyô



© Eric Rechsteiner

Tous les monstres ne sont pas méchants et tous ne seront pas combattus par Ultraman, le super héros tant apprécié des Japonais. Pour preuve, ce monstre gentil dans un parc de la capitale où les enfants se rassemblent pour s'amuser. Peut-être parmi eux, y en a-t-il qui s'imaginent dans la peau de ce personnage en combinaison rouge et argent prêts à en découdre avec ce monstre à la gueule béante ?

DÉFENSE Des milliards pour un avion

Baptisé X2 "Shinshin" ou ATD-X, l'avion de chasse furtif développé par Mitsubishi Heavy Industries et par l'Institut de recherche du ministère de la Défense a fait un premier vol d'essai. Malgré un coût faramineux – 39,4 milliards de yens -, Tôkyô veut absolument que son armée se dote à court terme d'appareils de combat capables de rivaliser avec les chasseurs dont s'équipe la Chine, son principal rival dans la région.

SÉISME Murakami Haruki se mobilise

Après la série de violents séismes qui ont frappé la région de Kumamoto sur l'île de Kyûshû depuis le 14 avril, le célèbre romancier a annoncé la création d'un fonds de soutien aux sinistrés. Baptisé Fonds Surume Kumamoto, il est géré par la banque Mitsubishi Tôkyô UFJ, agence centrale de Kôjimachi, compte ordinaire numéro 0123532. Pour en savoir plus, http://crea.bunshun.jp/articles/-/10400



@ANIME
EN COMPÉTITION
FESTIVAL INTERNATIONAL D'ANIMATION D'ANNECY 2015
PRIX DU JURY
MON PREMIER FESTIVAL 2015
PRIX DU PUBLIC
SCOTLAND LOVES ANIME
COMPÉTITION OFFICIELLE
ANIMA
EUROZOOM
« UNE VISION BELLE ET POÉTIQUE DE L'ADOLESCENCE »
LES CAHIERS DU CINÉMA
HANA & ALICE
MÈNENT L'ENQUÊTE
AU CINÉMA LE 11 MAI 2016
CINE + FAMIZ
Paris MÔMES
ZOOM JAPON
CAHIERS CINEMA
madmoiZelle.com
©2015 "the case of hana&alice" Film Partners

SÉRIE Le multiculturalisme à l'honneur

Pas moins de 32 nationalités sont représentées à Ishinomaki. Une chance pour la ville si elle sait en tirer parti.

Après le séisme, le slogan "s'aider soi-même" s'était très largement répandu afin que chacun soit en mesure de protéger sa propre existence. En revanche, l'idée d'"aider les autres", en particulier les personnes fragiles n'ayant pas les moyens de se protéger, n'a pas réussi à prendre racine et cela reste un problème dans la région. Lorsqu'on évoque des personnes fragiles, on pense en particulier aux personnes âgées, aux enfants et aux handicapés. Mais cette notion concerne aussi les femmes enceintes et également les personnes d'origine étrangère qui, du fait des difficultés linguistiques et d'une culture différente, peuvent se retrouver en difficultés pour affronter un événement aussi exceptionnel que ceux vécus il y a cinq ans. En janvier 2016, Ishinomaki comptait 924 ressortissants étrangers originaires de 32 pays différents comme la Chine, les Philippines ou encore la Corée du Sud. Ce chiffre augmente chaque année. Dans notre région sinistrée, il est donc impératif, en prévision de catastrophes, de concevoir un environnement permettant de surmonter les différences linguistiques de chacun.

"Tsunami" : Lianet a entendu ce mot pour la première fois de sa vie. D'origine philippine et résidente au Japon depuis 23 ans, Mme TAKAHASHI Lianet vit à Ishinomaki depuis 15 ans, après s'être mariée et être devenue mère de plusieurs enfants. Bien que maîtrisant le japonais et travaillant comme assistante linguistique dans des écoles, le terme "tsunami" lui était totalement inconnu avant le séisme de 11 mars 2011.

Immédiatement après le tremblement de terre, elle s'était empressée d'aller chercher ses enfants à la crèche et à l'école primaire, sans tenir compte

Ishinomaki Hibi Shimbun

TAKAHASHI Lianet est assistante de langue à Ishinomaki où elle tente de favoriser les échanges culturels.

de ce que son beau-père lui avait conseillé de ne pas faire en la prévenant du danger. Heureusement, la déferlante n'a pas atteint les écoles ni leur maison et toute la famille a eu la vie sauve. Elle a encore du mal à imaginer ce qui aurait pu se passer *"si jamais le tsunami était arrivé jusque chez nous"*. *"Dans mon pays, on n'a pas l'habitude de fuir et de grimper sur les hauteurs"*, ajoute-t-elle.

Avant le séisme, Lianet s'était bien adaptée à la vie japonaise. Elle avait le contact facile avec les gens : aidant les personnes âgées à sortir leur poubelle et bavardant facilement avec ses voisins. Une attitude liée à son caractère très ouvert. Dans les jours qui ont suivi le séisme, un jour où elle se rendait au supermarché, une voisine est venue vers elle et lui a dit : *"Lianet, je sais que vous avez un bébé. Tenez, je vous ai gardé du lait pour lui"*. Un geste qu'elle a beaucoup apprécié qui souligne, selon elle, l'importance de la communication dans la vie quotidienne. Elle se considère comme *"une personne qui va de l'avant"* avant d'ajouter, avec le sourire qui la caractérise, que *"bien sûr, je suis triste. Mais il faut vivre gaiement à la place des gens décédés."*

Avant la catastrophe, Ishinomaki disposait déjà de l'association Kokusai Saakuru Yûkô 21 (Cercle des amitiés internationales 21) dont le rôle principal consistait à favoriser les échanges culturels et à offrir des cours de japonais pour les étrangers. Depuis 2015, dans le but de soutenir une politique de la ville pour une cohabitation entre les différentes cultures et afin d'aider les communautés étrangères, on a mis sur pied le "Japanese Juku" qui propose une initiation plus générale à la culture japonaise.

Lianet est satisfaite de *"cet environnement très favorable"*, mais elle se demande *"comment développer davantage les liens parmi les étrangers, entre ceux qui participent spontanément à ces activités et ceux qui ne le font pas"*. Lors du séisme, elle avait été surprise de voir un nombre considérable de Philippins résidant à Ishinomaki venir trouver refuge dans l'église de la ville. Un étonnement qui reflétait la faiblesse des rapports entre compatriotes mêmes. Ayant pris conscience de l'importance des liens au moment du séisme, elle a souhaité créer un lieu *"pour que les étrangers et les Japonais puissent davantage échanger. L'occasion pour les Japonais de mieux appréhender les cultures étrangères."*

Il est désormais important d'aider les étrangers qui viennent d'arriver au Japon, y compris les voyageurs étrangers. Pour Lianet, Il faudrait traduire les documents relatifs à la prévention des catastrophes, car *"les mots comme "hinanjo" (centre d'évacuation) ou "shienbusshi" (fournitures de secours) sont très difficiles à comprendre pour les étrangers"*.

Si les ressortissants étrangers se trouvent dans des situations difficiles lors de catastrophes à cause la langue et de leur culture, ils pourraient constituer une importante ressource humaine pour promouvoir la prévention des catastrophes auprès d'autres étrangers.

Lianet parle anglais, japonais, tagalog et espagnol. Doit-on la considérer comme une personne en position de faiblesse dans la société ? Alors que le monde entier regarde la ville d'Ishinomaki en pleine reconstruction, les étrangers parlant plusieurs langues représentent une richesse pour notre région. Lianet a aussi un rêve, celui de *"mieux faire connaître, avec fierté, au monde son second pays natal"*.

ÔMI SHUN

石巻日日新聞

Nous avons entamé depuis plusieurs mois la publication d'une série d'articles rédigés par l'équipe de l'*Ishinomaki Hibi Shimbun* dans le but d'informer les lecteurs sur la situation dans l'une des villes les plus sinistrées par le séisme du 11 mars 2011. Malgré ses difficultés, ce quotidien local continue à enquêter et à apporter chaque jour son lot d'informations. Si vous voulez le soutenir dans sa tâche, vous pouvez vous abonner à sa version électronique pour 1 000 yens (moins de 7 euros) par mois : https://newsmediastand.com/nms/N0120.do?command=enter&mediaId=2301



Tsuburaya Pro

Ultraman affronte Gomora dans les épisodes 26 et 27 quand le monstre décide de s'en prendre au château d'Ôsaka.

Bon anniversaire Ultraman !

Créé par Tsuburaya Pro, Ultraman incarne un Japon qui suscite aujourd'hui beaucoup de nostalgie.

Au moment où les super héros holywoodiens envahissent de plus en plus nos écrans au point que certains d'entre eux se livrent une lutte fratricide, le Japon s'apprête à célébrer le 50e anniversaire de son seul super héros : Ultraman. En dépit de son âge, il reste aux yeux des Japonais comme l'un des personnages les plus populaires. Il incarne peut-être le mieux les valeurs dans lesquelles plusieurs générations se sont longtemps reconnues. A la différence d'un Superman créé dans les années 1930 pour défendre *"la vérité, la justice et le mode de vie américain"*, Ultraman n'a pas été inspiré par un désir d'affirmer une vision japonaise du monde. Ultraman n'est pas un humain comme peut l'être Superman. Il n'arrête pas les trains dont on a perdu le contrôle, il n'empêche pas les immeubles de s'écrouler et il ne prend pas la défense d'une jeune femme menacée par des malfrats. Il est juste là pour se battre contre des monstres, la plupart du temps à mains nues. Même s'il dispose d'un rayon, il en fait rarement usage. Ultraman ne parle pas non plus. Son vocabulaire se résume à l'expression *"Shwatch !"* qu'il prononce lorsqu'il prend son envol après avoir neutralisé le monstre menaçant notre planète. Il ne manifeste aucune émotion puisque son visage à mi-chemin entre le poisson et l'insecte ne permet pas de déceler une quelconque expression de douleur, de peine ou de joie. Il encaisse les coups comme il les distribue sans donner l'impression de souffrir.

Cette absence d'humanité n'a pourtant pas empêché les Japonais de tomber sous le charme de ce personnage d'environ 40 mètres et pesant quelque 40 000 tonnes. Et jamais aucun autre héros n'a connu une telle gloire auprès du public. Qu'est-ce qui a pu plaire autant aux Japonais pour qu'ils s'identifient à ce héros rouge et argent ? La question mérite toujours d'être posée puisque 50 ans après son apparition sur les petits écrans, Ultraman demeure une référence pour nombre d'entre eux. Tout a commencé le 17 juillet 1966 sur la chaîne TBS avec la diffusion du premier épisode à 19 heures. Le programme destiné avant tout au jeune public et à la famille a réussi à mobiliser les Japonais devant leur télévision avec une part d'audience moyenne de 36,7 % pour l'ensemble des 39 épisodes. La meilleure audience fut enregistrée avec l'épisode 37 (42,8 %) et la plus mauvaise avec l'épisode 5 (29 %). Des chiffres étonnants quand l'audience moyenne des émissions au Japon dépassait à peine les 20 %. Aucune autre série n'a jamais fait mieux, ce qui a valu à Ultraman de devenir un modèle sans pour autant jamais être égalé.

Un succès dû à l'imagination d'une équipe réunie autour de TSUBURAYA Eiji, le père des effets spéciaux au Japon, dont la notoriété n'avait cessé de grandir depuis le succès au cinéma du premier *Godzilla* en 1954. Sous contrat avec la Tôho jusqu'en 1963, il fonde alors Tsuburaya Pro, entreprise qu'il va notamment mettre au service de la télévision, laquelle prend alors de plus en plus d'importance dans le quotidien des Japonais. Il travaille notamment pour TBS pour laquelle il produit *Ultra Q*, une série de 28 épisodes où se succèdent des monstres plus vilains que les autres.

C'est en quelque sorte un coup de grâce pour le cinéma qui avait alors le monopole de ces géants et la confirmation de l'influence grandissante de la télévision dans l'archipel. TBS, qui a bien préparé l'audience avec une campagne de promotion orchestrée avec la société pharmaceutique Takeda, se frotte les mains et ne veut pas abandonner la poule aux œufs d'or. La chaîne demande donc à Tsuburaya Pro d'imaginer une nouvelle série pour succéder à *Ultra Q*.

Contrairement à cette dernière avec ses combats entre monstres devant des scientifiques démunis, le nouveau projet doit mettre en valeur les membres de l'Agence d'investigation scientifique (AIS), organisation internationale créée pour protéger la terre des catastrophes dont le siège est à Paris et qui dispose d'une équipe renforcée au Japon. Une manière de montrer aux Japonais que leur pays n'est plus un paria dans le monde comme il avait pu l'être après la Seconde Guerre mondiale. Le Japon a été admis aux Nations Unies en 1956 et Tôkyô a organisé les Jeux olympiques en 1964 quelques mois après l'adhésion japonaise à l'OCDE. C'est un point d'autant plus important que l'émission s'adresse d'abord aux plus jeunes et qu'il faut leur faire comprendre que leur pays, tout en étant un membre à part entière de la communauté internationale, a aussi un caractère exceptionnel puisqu'il abrite un groupe spécial de l'AIS. Peut-être est-ce dû au fait que le Japon a connu au cours de la décennie écoulée plusieurs catastrophes environnementales comme celle de Minamata. Aucune explication n'est donnée, mais il se trouve que les 5 membres (MURAMATSU, ARASHI, IDE, Takako et HAYATA) ont plus de travail dans l'archipel qu'ailleurs dans le monde. Leur destin bascule le jour où le gentil Ultraman, qui a voyagé 3 millions d'années-lumière pour aider les habitants de la terre à se battre contre les humains, percute l'appareil de HAYATA. Plutôt que laisser mourir ce dernier, Ultraman fusionne avec lui. HAYATA revient à la vie tandis que l'extraterrestre s'est lové dans son enveloppe corporelle, prêt à intervenir quand la terre est en danger. Une solution pratique dans la mesure où Ultraman ne peut pas survivre plus de 3 minutes dans l'atmosphère terrestre. C'est ce qui explique pourquoi il a cet accessoire lumineux bleu sur la poitrine qui passe au rouge et clignote quand il commence à atteindre les limites du temps qui lui est imparti. Hayata se transforme en Ultraman une fois qu'il déclenche la Capsule Béta en sa possession. Toute la question est de savoir si le bon Ultraman va être en mesure de défaire le monstre bien décidé à semer la destruction sur terre. S'il parvient la plupart du temps à ses fins, en le supprimant, il arrive que le super héros échoue et que le méchant s'échappe. L'idée n'est pas de montrer que la victoire est atteinte par la simple destruction de l'ennemi, mais qu'elle ne pourra être obtenue que si l'on poursuit le combat malgré certains revers.

D'ailleurs, les membres de l'AIS ne sont pas des militaires. Ce sont des scientifiques. Leur rôle n'est pas de faire la guerre, mais d'empêcher le pire de se produire. En ce sens, ils ressemblent beaucoup aux forces d'autodéfense créées dans le but de protéger le Japon et non de mener des opérations de guerre. Ultraman s'inscrit donc parfaitement dans l'esprit qui anime alors les Japonais.

Vingt ans après la fin de la Seconde Guerre mondiale, il s'agit de préserver une certaine idée du pacifisme. Et Ultraman semble l'incarner à sa manière. *"Venu du pays de la lumière pour assurer la paix, voici notre Ultraman"*, dit la chanson du générique que des millions d'enfants ont apprise par cœur et chantée à tue-tête dans les cours de récréation. Par ailleurs, la série n'est pas dépourvue d'humour ni de morale. On y défend aussi le sens de l'effort, l'amitié et la solidarité, trois éléments clés qui deviendront le leitmotiv du magazine de prépublication *Shônen Jump* que l'éditeur Shûeisha lancera avec succès deux ans plus tard. Le succès d'Ultraman est lié également à la stratégie de communication que la chaîne TBS a mis en œuvre pour accompagner le lancement de sa série. Il s'appuie notamment sur l'hebdomadaire *Shônen Magazine* dans lequel seront publiés des dossiers détaillés sur la série afin de nourrir l'imagination des lecteurs et leur fournir des éléments supplémentaires afin qu'ils comprennent sa mécanique.

Le premier épisode devait être diffusé le 17 juillet 1966, mais la direction de la chaîne décida dans l'urgence d'avancer d'une semaine sa programma-



Tsuburaya Pro

TSUBURAYA Eiji, le grand maître des effets spéciaux, lors du tournage de l'épisode 2 avec l'horrible Baltan.

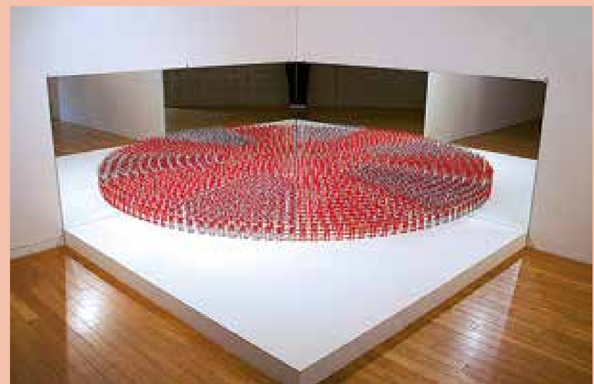
tion après avoir annulé la diffusion de la dernière histoire d'*Ultra Q* faute de monstres dans le scénario. Mais Tsuburaya Pro n'était pas prêt. Pour palier à ce changement de dernière minute, TBS programma dans l'urgence une émission destinée à préparer les spectateurs à l'arrivée du super héros la semaine suivante. En dépit de son côté décousu, elle remplit son objectif et permit au nouveau personnage de faire une entrée tonitruante dans le paysage télévisuel japonais. Parvenir à capter l'attention de parfois plus de 40 millions de personnes est évidemment un exploit digne d'un individu hors du commun. Le crédit ne revient pas seulement à Ultraman dont la présence dépend de l'existence des fameux monstres, marque de fabrique de Tsuburaya Pro. Ses producteurs ne manquent pas d'imagination en la matière et vont s'en donner à cœur joie, créant des adversaires redoutables parmi lesquels Baltan, Gomora, Mefilas, Antlar, Jamira, Red King ou encore Zaragas. Chaque épisode donne lieu à l'apparition d'un d'entre eux. Certains rappellent Godzilla, d'autres King Kong, mais la plupart sont des créatures hybrides et improbables. Elles ont comme seul point commun de mettre en péril le quotidien de la population et de vouloir détruire des symboles du Japon. Ces monstres sont redoutables comme peuvent l'être à l'époque les ennemis réels du pays. A la fin des années 1960, l'Union soviétique ou encore la Chine populaire sont considérés comme les principaux adversaires. Ils incarnent le communisme face auquel l'archipel fait figure de dernier rempart. La question qui peut alors se poser est de savoir si Ultraman représente ce rempart. Rappelons que le bon extraterrestre se cache dans l'enveloppe humaine de HATAYA. Dans l'épisode 33, Mefilas qui croise la route de ce dernier avant qu'il ne se transforme en Ultraman lui demande : *"Etes-vous un extraterrestre ou êtes-vous un homme ?"*. Il obtient comme réponse : *"Les deux"*. En d'autres termes, il est à la fois Américain et Japonais et c'est ce mélange qui permet de résister aux intimidations extérieures. Il est intéressant de le souligner dans le contexte de l'époque où l'alliance militaire entre les Etats-Unis et le Japon est contestée par une partie de la population, notamment les étudiants. Ces derniers ne constituent pas le public visé par la série qui est surtout regardée par les plus jeunes. Ceux-là mêmes qui, 50 ans plus tard, ne sont pas forcément opposés à la réinterprétation constitutionnelle voulue par le gouvernement ABE au nom de la protection du pays contre des menaces venues notamment de Chine et de Corée du Nord, sans oublier la Russie qui reste un ennemi potentiel.

Il s'avère cependant que les méchants sont parfois très coriaces et capables de mettre en danger la survie d'Ultraman. C'est le cas de Zetton, le dinosaure de l'espace, qui brise le décompteur de temps sur la poitrine du super héros dans le dernier épisode, l'obligeant ainsi à rentrer sur sa planète. Une façon subtile de dire *"US Go Home"* ? Difficile de l'affirmer même si l'auteur du scénario, KINJÔ Tetsuo, un des piliers de Tsuburaya Pro, ne portait pas dans son cœur les Etats-Unis et nourrissait un certain ressentiment à l'égard de la métropole. Originaire d'Okinawa, il a beaucoup souffert de la guerre et de ses conséquences, il aurait exprimé au travers de ces personnages une partie de ses propres sentiments. L'interprétation a circulé même si plusieurs de ses collègues ont rappelé que KINJÔ Tetsuo n'évoquait jamais cette période dans ses conversations privées.

Quoi qu'il en soit Ultraman s'est imposé comme un personnage incontournable de la culture contemporaine japonaise. On pourrait l'expliquer par les nombreux avatars auxquels il a donné naissance, mais les Ultraman Seven, successeur d'Ultraman, et autres Ultraman A, n'ont jamais réussi à se mettre à la hauteur de la première série. Il faut peut-être alors chercher dans cette nostalgie à l'égard des années 1960 qui s'est emparée des Japonais depuis une quinzaine d'années. La crise économique et sociale à laquelle ils sont confrontés les incite à regarder cette décennie avec envie même si la vie à l'époque n'était pas si facile. En dépit des difficultés, il existait l'espoir de jours meilleurs comme il existait une forme de solidarité qui semble moins présente de nos jours. A sa manière, Ultraman incarnait tous ces éléments. On comprend donc pourquoi 50 ans après son apparition le personnage occupe une place aussi grande dans l'imaginaire des Japonais. Il suffit d'évoquer le sujet pour que cela donne lieu à de grandes discussions surtout parmi les membres de cette génération, laquelle prend actuellement sa retraite dans un univers beaucoup moins enthousiasmant. Les jeunes sont peut-être moins sensibles à Ultraman, mais ils partagent avec leurs aînés ce désir d'un monde meilleur et surtout d'un protecteur capable de se sacrifier pour les sauvegarder. Les catastrophes se succèdent et il n'y a point d'Ultraman pour les empêcher. L'AIS serait aussi la bienvenue, car les scientifiques n'ont plus vraiment la cote actuellement. Assurément les gens auraient envie de chanter : *"Venu du pays de la lumière pour assurer la paix, voici notre Ultraman"*.

ODAIRA NAMIHEI

ULTRAMAN ET L'ART





YANAGI Yukinori est un artiste contemporain dont l'une des œuvres les plus connues s'intitule *Banzai Corner*. Composée de 350 figurines d'Ultraman les bras levés qu'il a disposées en arc de cercle face à un miroir, elle donne l'illusion au spectateur d'être face au drapeau du soleil-levant, c'est-à-dire la bannière utilisée par l'armée impériale pendant la Seconde Guerre mondiale. Longtemps exposée au Benesse House Museum, sur l'île de Naoshima, avant qu'il ne soit transformé définitivement en un hôtel, cette installation ne manque pas d'impressionner et questionne. YANAGI Yukinori est ce qu'on appelle un artiste engagé dans le sens où il interroge ses contemporains sur leur regard sur le passé, notamment la guerre. Avec *Banzai Corner* réalisée en 1991, il pose la question de l'aveuglement de tous ces hommes qui ont sacrifié leur vie au nom de l'empereur à cette période, mais aussi se demande si, de nos jours, une telle situation pourrait se reproduire. Ultraman, héros positif, ne pourrait-il pas incarner un jour le mal ? Dans le contexte actuel des tensions en Asie, en particulier entre le Japon et la Chine populaire, la question prend un relief particulier. Si l'on considère qu'Ultraman a pu être assimilé aux forces d'autodéfense, YANAGI se demande si elles ne peuvent pas être détournées de leur mission première. Au regard des récentes lois sur la défense entrées récemment en vigueur, l'artiste semble ne pas s'être trompé.

Il est intéressant de noter également que cette œuvre a été exposée dans des endroits aussi symboliques que le Musée municipal d'art contemporain de la ville de Hiroshima et le Musée préfectoral d'art d'Okinawa. Deux régions qui ont chèrement payé l'engagement du Japon dans la guerre.

O. N.

RENCONTRE **Un savoir-faire inégalé**

Patron de Tsuburaya Productions, Ôoka Shinichi revient sur sa carrière et l'incroyable longévité du super héros.

Si la plupart des fans de cinéma ne s'intéressent qu'à ceux qui apparaissent devant la caméra, il n'en reste pas moins vrai que la réalisation d'un film dépend de l'équipe qui travaille dans l'ombre et dont le rôle est essentiel pour son succès. Pendant de nombreuses années, Ôoka Shinichi a opéré derrière la caméra pour donner à Ultraman son apparence si particulière sur le petit et le grand écran. Après 2004, il a participé à la production de nombreuses séries télévisées avant de devenir, quatre ans plus tard, président de Tsuburaya Productions. Nous l'avons rencontré au siège situé dans le quartier de Shibuya pour parler du passé, du présent et de l'avenir de la saga.

Il semble que vous vous destiniez à une carrière d'avocat.

Ôoka Shinichi : Il est vrai que je me suis inscrit à la faculté de droit de l'Université Keio. Malheureusement, c'était à l'époque où le monde était agité par des manifestations étudiantes. Au Japon, en particulier, les gens étaient opposés au Traité de sécurité nippo-américain. Les campus ont été occupés et pendant un an, les cours purement et simplement suspendus. De plus, je n'étais pas un foudre de guerre au niveau des études, et je passais la plupart de mon temps à faire des petits boulots à temps partiel. Aussi, ai-je décidé, en 1969, d'arrêter mes études. J'étais intéressé par ce qui touchait au cinéma et j'ai réussi à me faire embaucher chez Tsuburaya.

Comment votre famille a-t-elle réagi à votre décision ?

O. S. : Mal sur le coup. Mais au bout du compte, ils ont compris mes motivations et m'ont laissé suivre mon chemin.

Vous aviez une expérience de la caméra ?

O. S. : Je possédais une caméra 8mm et j'avais l'habitude de réaliser de petits films. Mais jusqu'à ce que je quitte l'université, je n'avais jamais imaginé que ce hobby puisse devenir ma profession. Jusqu'au jour où, un soir que je regardais un film à la télévision intitulé *Arashi* [La Tempête], j'ai été frappé par une scène en particulier. Je ne peux pas vraiment expliquer ce qui s'est passé dans ma tête, mais je me suis dit que je voulais parvenir à faire la même chose. On pourrait assimiler ça à une sorte de révélation.

Pouvez-vous nous parler de vos débuts en tant qu'assistant du directeur de la photographie ? Comment travaillait-on chez Tsuburaya Productions à cette époque ?

O. S. : Je souhaitais travailler pour la Tôhô qui était un studio beaucoup plus important, mais comme il n'embauchait personne à ce moment-là, j'ai donc atterri chez Tsuburaya Productions qui était une sorte de filiale. Elle avait déjà à son actif *Ultra Q*, *Ultraman* et *Ultra Seven*. Chacune de ces séries avait rencontré un beau succès auprès des téléspectateurs, mais en même temps, elles avaient contribué à peser sur les ressources de l'entreprise. C'est pourquoi quand j'ai été embauché, elle ne travaillait sur aucun projet. Quoi qu'il en soit, même si je pensais avoir un don pour la photographie, je n'avais aucune formation préalable. J'ai donc dû tout apprendre sur le tas, c'est-à-dire partir du bas de l'échelle. Pas question alors de toucher à une caméra. Au début, je devais me contenter de gérer les trépieds *(rires)*. Personne ne voulait m'enseigner les rudiments du travail de la caméra. Tout ce que je pouvais faire, c'était de regarder et d'apprendre en les observant. Au Japon, voilà comment un apprenti commence à se familiariser avec le métier de son choix, quelle que soit la branche choisie.



Tsuburaya Pro

Ultraman, version 1966.



Tsuburaya Pro

Ultraman affronte King Joe dans le port de Kôbe dans les épisodes 14 et 15 d'Ultra Seven (1967-1968).

Combien de temps avez-vous dû attendre avant de pouvoir effectivement poser vos mains sur une caméra ?
O. S. : Trois mois après mon embauche, j'ai été affecté à un nouveau programme de télévision intitulé *Unbalance*. C'était une série d'histoires d'horreur, chacune étant écrite et réalisée par des personnes différentes. C'est comme ça que j'ai commencé à travailler comme troisième assistant réalisateur.

Etiez-vous heureux de travailler pour une entreprise devenue célèbre pour ses effets spéciaux ?
O. S. : Pour être tout à fait honnête, au début, je n'étais pas vraiment intéressé par les effets spéciaux ou les super-héros. J'aurais préféré de beaucoup travailler sur des adaptations littéraires. En fait, au cours des trois premières années passées chez Tsuburaya comme employé à temps plein, j'ai peu travaillé dans le domaine des effets spéciaux. Même quand j'ai participé à la série *The Return of Ultraman*, en 1971-72, j'étais assigné au tournage des scènes sans effets spéciaux. Ce fut une expérience plutôt heureuse parce que j'ai finalement été promu premier assistant et je me suis marié à peu près à la même époque. Ce n'est que plus tard que j'ai commencé à bosser sur les effets spéciaux avec *Ultraman Taro, Iron King* et *Super Robot Red Baron*. J'étais alors indépendant.

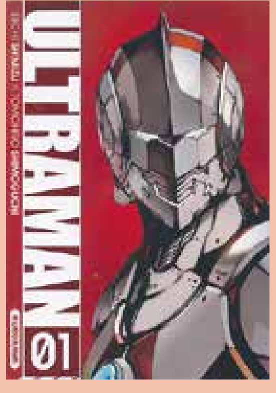
Je suppose que la réalisation de films avec effets spéciaux à cette époque relevait de la gageure.
O. S. : Oui bien sûr. Comme je le disais, je n'avais jamais eu d'expérience directe à mon entrée chez Tsuburaya, mais j'avais entendu beaucoup d'histoires de la part de ceux qui en avaient été chargés. Comme vous pouvez l'imaginer, lorsque la première série a été lancée, les conditions de travail étaient difficiles et c'est un euphémisme de le dire. Il n'y avait pas d'air conditionné dans les studios. Il faisait froid en hiver et on crevait de chaud en été. On peut dire que ces gens faisaient leur travail dans des conditions de travail épouvantables. C'était difficile et dur. C'est pourquoi, la plupart des gens essayaient d'éviter de travailler sur les plateaux réservés aux effets spéciaux. Tout le monde rêvait de pouvoir filmer des jeunes filles mignonnes ou des acteurs célèbres. Et puis, à l'époque les productions pour la télévision étaient mal considérées. Le but ultime d'un cinéaste était de travailler sur un long métrage de cinéma.

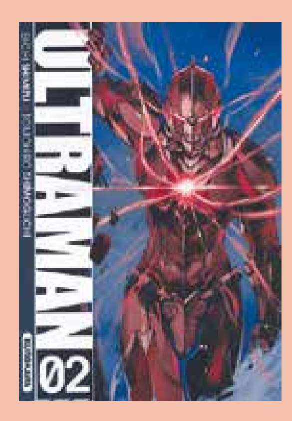
Pourquoi avez-vous quitté Tsuburaya en 1972 ?
O. S. : Comme je vous l'ai dit, je venais de passer premier assistant, et tout à coup, on m'a demandé de travailler sur un nouveau projet en tant que second assistant. J'ai eu l'impression d'être rétrogradé. Ce genre de demande n'était pas rare dans l'univers des studios, mais je l'ai mal pris et j'ai décidé de partir. En y repensant maintenant, je crois que cela a été une bonne décision de ma part, car cela m'a donné la possibilité de participer à différents types de projets et de travailler avec des gens formidables. J'ai ainsi pu rencontrer le célèbre OKAZAKI Kôzô avec qui j'ai énormément appris. Nous avons eu une très bonne relation qui a duré jusqu'à sa mort, il y a environ dix ans. Grâce à lui, j'ai été beaucoup plus aguerri et confiant quand j'ai travaillé, plus tard, sur les effets spéciaux chez Tsuburaya en tant qu'indépendant. Je suis finalement revenu chez Tsuburaya environ 30 ans plus tard, vers 2003 ou 2004

La série Ultraman reste une valeur sûre 50 ans après sa création. Pourquoi les gens sont-ils tellement fascinés par ce super héros ?

ULTRAMAN, UN EXCELLENT FILON

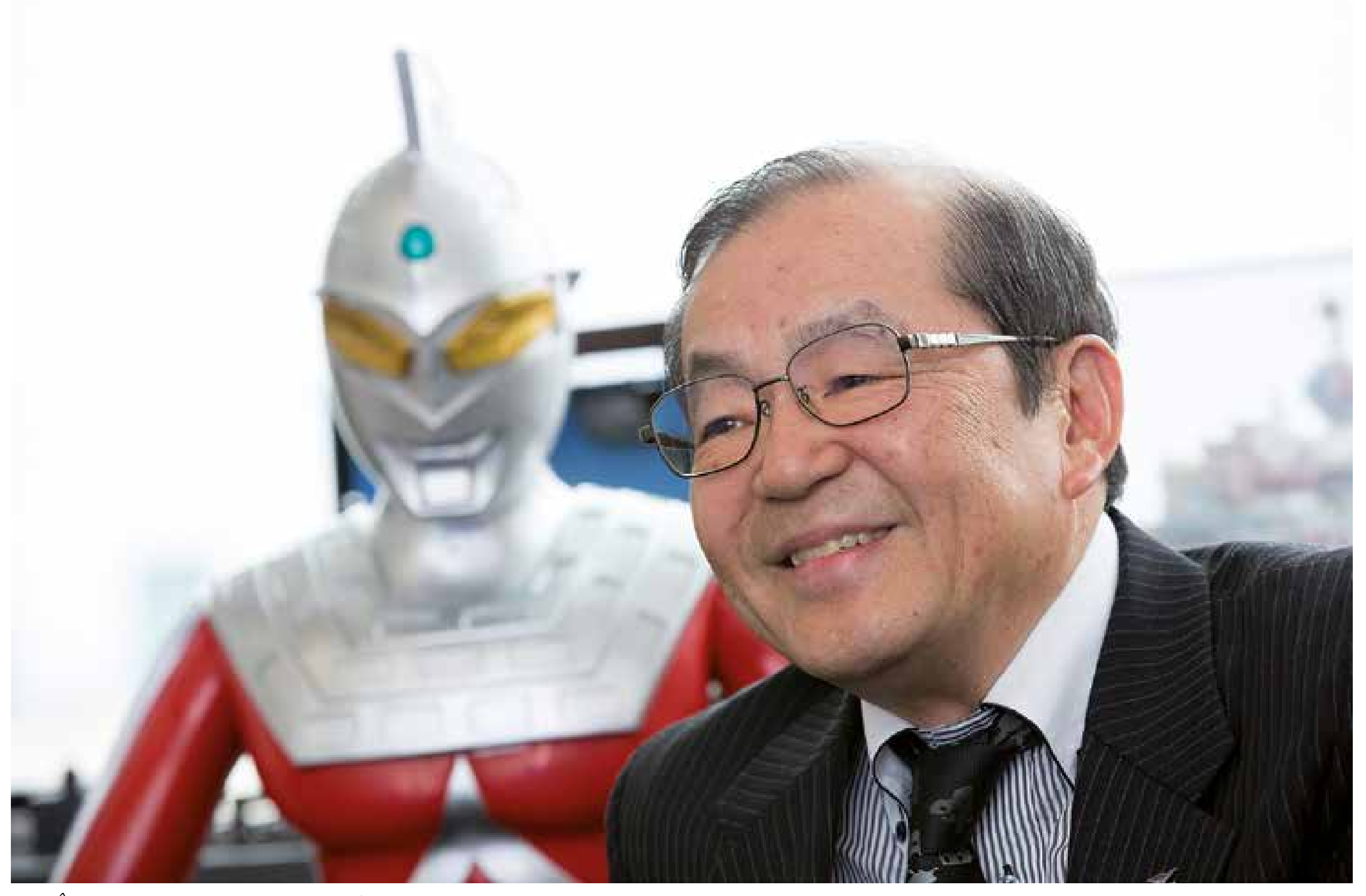
Série incontournable dans l'histoire de la télévision japonaise, *Ultraman* a donné lieu à de très nombreux produits dérivés. Après le succès phénoménal de la première série en 1966-1967 avec ses audiences extraordinaires, les producteurs n'ont pas voulu abandonner un filon aussi riche. Pas moins de 26 séries mettant en scène le super héros ont été produites par la suite, d'*Ultra Seven* (1967-1968) à *Ultraman X* (2015). Plusieurs générations de Japonais ont donc vécu aux côtés de ce personnage prêt à se sacrifier pour sauver la terre. La télévision ne suffisant pas, le cinéma a aussi été le théâtre des aventures du justicier. Une trentaine de longs métrages a été réalisée au cours des cinquante dernières années, ce qui en dit long sur la puissance de cette "marque". Le dernier en date *Ultraman X kitazo, warerano Ultraman* [Voici Ultraman X, notre Ultraman] est sorti sur les grands écrans nippons le 12 mars 2016. Parmi les acteurs de ce film, on notera la présence de





YOSHIMOTO Takami qui n'est autre que la fille de KUROBE Susumu. Celui-ci interprétait l'un des principaux rôles, HAYATA Shin, de la première série (voir pp. 12-14). Mais au pays des mangas, on ne pouvait pas imaginer que le personnage ne soit pas repris sous cette forme. C'est le duo SHIMIZU Eiichi (scénario) et SHIMOGUCHI Tomohiro (dessin) qui a relevé le défi à partir de 2011, en imaginant bien des années après le retour d'Ultraman sur sa planète que Shinjirô, fils de HAYATA Shin, qui avait été l'enveloppe corporelle d'Ultraman sur terre, ait le pouvoir de combattre des extra-terrestres. Plutôt bien enlevée et rythmée, le manga a été bien reçu par le public. Il fait l'objet d'une publication en France chez l'éditeur Kurokawa dont le premier volume est paru en juin 2015. Jusqu'à présent, 4 volumes ont été publiés (7,65 €), le dernier en date en mars 2016 avec à chaque fois un bonus explicatif de très bonne qualité.

O. N.



Benjamin Parks pour Zoom Japon

Pour Ôoka Shinichi, les technologies numériques ne permettent pas de remplacer complètement les modes de production à l'ancienne.

O. S. : Lorsque Ultraman a été lancé il y a 50 ans, la série a eu un impact énorme sur les téléspectateurs. C'était la première fois qu'ils voyaient quelque chose comme ça. On peut dire qu'elle a connu un lancement double. La série originale a été tournée en couleur au moment où très peu de gens possédaient un téléviseur en couleurs. Du coup, la très grande majorité des gens l'a d'abord vu en noir et blanc. Quelques années plus tard, avec l'entrée des téléviseurs en couleurs dans les foyers, la chaîne TBS a décidé de rediffuser la série de 1966, touchant à nouveau le public. Celui-ci – en particulier les enfants des écoles élémentaires – a développé un tel attachement à Ultraman qu'il l'a par la suite transmis à ses enfants et petits-enfants. Maintenant, vous avez donc trois générations de téléspectateurs qui partagent le même intérêt. C'est quelque chose de très rare.

Comment la série a-t-elle évolué au cours des 50 dernières années ? Comment Ultraman s'est adapté à une société en pleine mutation ?

O. S. : Les thèmes et les idées fondamentales de la série n'ont pas vraiment évolué en 50 ans. La série a changé au niveau des détails, mais les valeurs fondamentales de justice, de courage et de persévérance sont toujours présentes. Lorsque les enfants regardent la série, ils peuvent ne pas en être totalement conscients, mais en grandissant ils se rendent compte de ce qu'Ultraman représente. Cependant, la façon de raconter une histoire aujourd'hui est très différente d'il y a 10 ou 20 ans, et c'est encore plus vrai par rapport à il y a 50 ans. Nous devons donc nous adapter aux changements de l'environnement social et culturel, ce qui ne signifie pas de se plier seulement à l'évolution des goûts des gens. Après les événements tragiques du 11 mars, par exemple, notre sens des valeurs a considérablement changé et nous devons en tenir compte lorsque nous travaillons sur une nouvelle série.

Que diriez-vous de l'évolution technique de la série *Ultraman* ? Il est évident que le numérique a fait son entrée, mais en même temps les techniques analogiques sont toujours présentes, non ?

O. S. : Oui, nous travaillons encore en analogique. Jusqu'à la fin des années 1980, nous étions très fidèles à l'approche originale, puis au cours de la décennie suivante, nous avons commencé à introduire des éléments numériques. Ces dernières années, les technologies de conception graphique ont pris de plus en plus de place, en particulier dans la production de longs métrages. Cependant, au niveau des programmes pour la télévision, il y a des limites à la fois de temps et d'argent à ce que nous pouvons réaliser numériquement. En d'autres termes, les scènes de combat en particulier ont gardé un côté artisanal. Voilà pourquoi, je pense que nous ne pouvons pas complètement faire disparaître la production analogique. Par ailleurs, le fait de passer au tout numérique nous ferait perdre toute cette expertise technique fantastique. Ironiquement, je pense que les effets spéciaux analogiques se regardent mieux aujourd'hui que par le passé. Ils se sont bonifiés avec le temps. Les jeunes d'aujourd'hui qui regardent des films d'animation et jouent à des jeux vidéo ne connaissent en définitive que le numérique. Aussi les productions utilisant des techniques analogiques, en particulier les plus récentes qui se sont beaucoup améliorées, leur apparaissent-elles plus originales. Elles ont un aspect physique plus concret et plus réaliste que ce qui est réalisé avec l'aide des ordinateurs.

Est-il vrai que vous vous ennuyez d'être "seulement" patron de Tsuburaya Productions et que vous prévoyez de revenir derrière la caméra ?

O. S. : Je l'ai dit tant de fois que c'en est devenu une blague. Personne ne me prend au sérieux ici ! *(rires)* Cela dit, si cela ne tenait seulement qu'à moi, je voudrais travailler sur un autre film. C'est tellement amusant!.

Propos recueillis par Jean Derome

INTERVIEW Dans l'ombre du super héros

Personnage clé de la première série, KUROBE Susumu reste, 50 ans plus tard, extrêmement populaire.

Depuis le début de la saga Ultraman, il y a 50 ans, de nombreux acteurs ont interprété l'alter ego humain d'Ultraman, mais aucun d'entre eux ne peut rivaliser en popularité avec KUROBE Susumu alias HAYATA Shin, membre de la première Agence d'investigation scientifique (AIS) dans son célèbre costume orange. A 76 ans, KUROBE est toujours très actif. En 2012, il a même repris son ancien rôle dans le long métrage *Ultraman Saga*. Nous l'avons rencontré au siège de Tsuburaya Productions.

Qu'est-ce qui vous a amené à faire l'acteur ?
KUROBE Susumu : Ça m'a pris alors que j'étais en année de licence à l'université. Déjà au lycée, j'aimais le cinéma et je séchais souvent les cours pour aller voir des films. J'adorais particulièrement les *jidaigeki* (films d'époque) avec des stars comme MISORA Hibari et ICHIKAWA Utaemon. Avant cela, quand j'étais au collège, j'avais assisté à un spectacle de théâtre mis en scène par des jeunes de la ville. Je crois que c'est la première fois que j'ai pensé à devenir acteur un jour.

Comment avez-vous réussi à vous faire embaucher par la Tôhô ?
K. S. : Avant d'y entrer, j'avais appartenu à une troupe de théâtre à l'université, mais nous n'avions pas beaucoup de succès. A cette époque, j'avais des problèmes à la maison. Ma famille m'a rejeté, et je me suis retrouvé sans le sou à Tôkyô. J'ai laissé tomber mes études et commencé à chercher un moyen de gagner un peu d'argent jusqu'à ce que je commence à travailler comme cireur de chaussures. C'était en 1961. A ce moment-là, j'ai été repéré par un réalisateur qui m'a présenté à la Tôhô.

Parlez-nous de vos débuts en tant qu'acteur.
K. S. : J'ai passé les six premiers mois à me former au métier d'acteur. Après, j'ai commencé à apparaître dans des films, mais seulement comme figurant dans des scènes de rue. Je devais seulement marcher face à la caméra ou rester debout en arrière-plan sans dire un mot. J'étais vraiment au bas de l'échelle. Heureusement, j'ai attiré le regard d'un producteur qui a favorisé mes vrais débuts en 1963.

Quel genre de rôles avez-vous interprété ?
K. S. : N'importe quoi que ce soit dans des films sur la jeunesse ou des films de yakuza. A l'époque, le principe de l'audition n'existait pas. Les acteurs étaient assignés à un film et il devait faire ce qu'on lui disait. Nous étions de simples employés de l'entreprise et nous obéissions aux ordres qui venaient d'en haut. Pour la petite histoire, l'un des premiers films dans lequel j'ai fait une apparition s'intitulait *Kokusai himitsu keisatsu : Kagi no kagi* [Police secrète internationale : la clé de la clé, 1965], une parodie des films de James Bond, qui a ensuite été réutilisée par Woody Allen pour son film *Lily la Tigresse*. Il a pris quelques scènes originales, les a remontées avant d'ajouter de nouvelles scènes et de nouveaux dialogues.

En 1966, on vous a donc demandé de jouer dans la nouvelle série *Ultraman*. Que pensiez-vous alors d'un tel super héros ? Pensiez-vous que c'était une bonne chose pour votre carrière ?
K. S. : Je voudrais tout d'abord souligner qu'en m'affectant à ce rôle, la Tôhô avait enfreint une règle en vigueur dans les studios. Jusque-là, les acteurs de cinéma n'étaient pas autorisés à apparaître à la télévision, parce que le petit écran était considéré comme un travail de second ordre par rapport au cinéma. Mais quand la Tôhô a produit la série *Ultra Q* qui a précédé *Ultraman*, j'avais fait une apparition en tant qu'invité dans un des épisodes. Aussi lorsque le projet Ultraman a été lancé, je connaissais déjà les ressorts de l'histoire. Cela dit, pour répondre à votre question, c'était à la fois juste un autre travail d'acteur comme j'en avais fait auparavant, mais en même temps, les films de science-fiction avec des monstres étaient une nouveauté à l'époque. J'étais donc curieux mais aussi un peu inquiet du résultat final. Honnêtement, je n'étais pas complètement persuadé que les téléspectateurs attendaient ce genre d'histoire. Finalement, tout est allé très vite avec des audiences records allant jusqu'à 42,8 %, ce qui était extraordinaire. Je pense que ce résultat est le fruit des efforts concertés de toutes les personnes impliquées dans le projet. Je crois qu'une bonne partie du succès initial de la série est liée au visage/masque d'Ultraman qui a été conçu par NARITA Tôru. Il avait presque une dimension divine. Il me rappelait Kannon, la divinité bouddhiste de la miséricorde. D'ailleurs, même si l'apparence générale d'Ultraman a quelque peu changé au fil des années, son visage est plus ou moins resté le même.

Pour les gens de l'époque, ça a dû être vraiment quelque chose…
K. S. : Bien sûr, c'était quelque chose d'extraordinaire, en particulier pour les enfants qui étaient notre public cible. A cette époque, les enfants n'avaient pas autant de jouets qu'aujourd'hui et ils appréciaient les jeux plus simples. Pour vous montrer à quel point ils étaient emballés par Ultraman, il faut se souvenir que la plupart des maisons de l'époque ne disposaient pas d'une salle de bains privative, de sorte que beaucoup de gens allaient au *sento* [bain public] du quartier après le dîner. Eh bien, si vous y alliez à 19h, vous n'y trouviez aucun enfant parce qu'ils étaient tous rentrés en courant à la maison pour voir *Ultraman*. C'est une des raisons pour lesquelles ces vieux fans sont restés fidèles à la série, même après avoir grandi, et aujourd'hui, 50 ans plus tard, ils prennent encore plaisir à la regarder et à partager leur passion avec leurs enfants ou leurs petits-enfants.

Comment se déroulait le travail sur le tournage de la série en 1966 ? Quels défis avez-vous dû affronter ?
K. S. : Comme je le disais, il s'agissait d'interpréter un rôle. En cela, il n'y a pas beaucoup de différence entre le cinéma et la télévision. Cependant, les cinq membres de l'AIS devaient se battre contre des monstres géants. Comme les scènes de monstres étaient tournées dans un studio différent, nous devions prétendre que nous nous lancions à leur recherche. Il fallait faire en sorte que tout le monde regarde dans la même direction. En outre, tous les épisodes ont été enregistrés sans le son et nous avons dû doubler nos voix en post-production. Ce fut aussi un défi compte tenu des limites de la technologie à l'époque. Aujourd'hui, même si vous êtes en retard d'une fraction de seconde à la fin d'une scène, il est assez aisé de synchroniser les mots avec les images. Il y a 50 ans, c'était impossible. Quand nous faisions une erreur, il fallait tout reprendre à zéro. Je me souviens aussi des dialogues que nous devions mémoriser. Ils étaient remplis de *kanji* [caractères chinois] et de mots difficiles. Parfois, nous avions des problèmes à les lire *(rires)*.

Comment était l'ambiance sur le plateau ?
K. S. : C'était formidable. Notre groupe de cinq était très soudé. Evidemment, nous étions très sérieux sur le plateau et on essayait toujours de faire de notre mieux. Mais nous étions jeunes et on aimait bien s'amuser. Le capitaine Muramatsu et Arashi venaient d'entrer dans la trentaine, j'avais 27 ans. Ide avait un an de moins que moi, et Akiko [Fuji] n'avait que 20 ans. On attendait avec impatience la fin du tournage pour aller boire un coup ensemble. *(rires)*



Jérémie Souteyrat pour Zoom Japon


Tsuburaya Pro

Ultraman entouré des membres de l'AIS et du jeune Hoshino *Isamu qui avait obtenu l'autorisation de rejoindre l'équipe.*

Je parie que vous avez connu beaucoup d'aventures sur le tournage.

K. S. : En effet, et parfois ce n'était pas très agréable. Par exemple, dans l'épisode 20, *Terreur sur la route 87*, Ultraman combat le monstre Hydra. Il fallait tourner de nuit au parc Saboten (parc des cactus), dans la péninsule d'Izu. Alors que le monstre apparaissait, me tenant près d'un cactus, mon fusil pointé vers lui, j'ai soudain perdu l'équilibre et suis tombé sur un cactus. J'ai dû baisser mon pantalon pour que l'équipe retire les épines de mes fesses à la lumière d'une torche électrique !

Était-ce difficile de travailler avec Tsuburaya Eiji, le créateur de Tsuburaya Productions ? Comment était-il sur le plateau ?

K. S. : En fait nous n'avons jamais travaillé ensemble. Il était en charge du studio des effets spéciaux et il ne se mêlait pas vraiment des autres aspects de la production. Les deux studios étaient deux entités distinctes et c'est seulement dans la salle de montage que les deux éléments étaient rassemblés. Tsuburaya-san était un homme très gentil. Je pense que les autres membres de l'AIS l'ont rencontré quelques fois, mais, en ce qui me concerne, je n'ai jamais eu la chance de lui parler.

A cette époque, le studio était situé dans l'arrondissement de Setagaya, au sud-ouest de Tôkyô…

K. S. : Oui, les deux studios – celui où je travaillais et celui des effets spéciaux – étaient situés à 15 minutes à pied de l'autre. Le fameux Bijutsu Sentâ (Art Center) en particulier n'était qu'un vulgaire bâtiment recouvert de tôle ondulée. Il avait un côté primitif. On pouvait entendre tout type de bruit venant de l'extérieur, comme la pluie par exemple, ce qui interdisait tout travail de synchronisation.

Vous êtes apparu au cours des années dans de nombreuses suites de la série ou dans les films inspirés par Ultraman. Que pensez-vous de la façon dont le personnage a évolué ?

K. S. : Comme vous le savez, Tsuburaya Eiji a été un pionnier des effets spéciaux. Encore aujourd'hui, cette spécialité japonaise est mondialement connue. Aujourd'hui, le numérique représente une partie essentielle de la production, mais je pense que les premières œuvres doivent leur succès à leur dimension analogique, au fait qu'elles donnaient l'impression d'avoir été faites à la main. Il y avait une chaleur qu'un ordinateur ne peut pas reproduire.

Les super héros américains ne meurent jamais et ne vieillissent jamais, tandis qu'au Japon, les personnages importants disparaissent effectivement et ne reviennent pas. La première série tournée en 1966 s'achève lorsque Ultraman est gravement blessé par le monstre Zetton avant que Zoffy (son supérieur) vienne lui sauver la vie pour le ramener sur sa planète. En Occident, une telle fin n'aurait jamais pu être imaginée. Pourquoi trouve-t-on dans les téléfilms et les films japonais des histoires qui se terminent de cette manière ?

K. S. : Je ne sais vraiment pas pourquoi. A vrai dire, je ne me suis jamais posé la question. Mais vous avez raison. Alors que la série se termine avec Zoffy emportant Ultraman au loin et avec Hayata sans aucun souvenir de ce qui est arrivé depuis leur première rencontre, la version anglaise affirme qu'Ultraman reviendra, que Hayata se souvient de tout et qu'il attend le retour d'Ultraman.

A l'origine, la série devait durer plus longtemps, mais en raison de l'énorme quantité de travail qu'exigeait chaque épisode, il a finalement été décidé d'arrêter la série après l'épisode 39. Voilà pourquoi, la fin est un peu maladroite.

Propos recueillis par J. D.

MÉMOIRE **Q-chan ou la parole du fan**

Depuis sa première diffusion en 1966, la série bénéficie d'une cote de popularité sans égale auprès des Japonais.

Les bonnes gens qui vivent à Soshigaya, un quartier calme de la banlieue de Tôkyô, peuvent dormir paisiblement. Ultraman veille sur le quartier. Une statue rouge et argent du super héros se dresse face à la gare de Soshigaya Okura, à côté du poste de police, pour effrayer les méchants. C'est ici que nous avons rencontré Q-chan Matsuo, l'un des meilleurs spécialistes d'Ultraman et animateur de Kôseki, le site de référence sur le sujet. Il a choisi Soshigaya pour notre rendez-vous, car c'est ici que se trouvaient les anciens studios de Tsuburaya Productions.



KONDO Keiichi pour Zoom Japon

Rencontre avec Q-chan au Café Melody, un bar dédié au super héros (www.cafe-melody.com), à Soshigaya.

A quand remonte votre première rencontre avec Ultraman ?

Q-chan Matsuo : Je suis né la même année que la première série, mais je ne peux pas vraiment me souvenir du moment où Ultraman est entré dans ma vie. Cette série était si populaire que tous les enfants disparaissaient des rues au moment de sa diffusion. Tout le monde rentrait en courant pour regarder l'épisode de la semaine. Mes cousins plus âgés que moi étaient de ceux-là. J'ai beaucoup appris d'eux sur le sujet. J'ai aussi été particulièrement chanceux car ma famille possédait un téléviseur couleur – quelque chose de rare à l'époque – ce qui m'a permis de le voir en couleurs.

Parmi toutes les séries de la saga, quelle est votre préférée ?

Q. M. : La première. Peut-être parce qu'elle a eu une énorme influence sur ma génération ou en raison de sa qualité.

Par la suite chaque décennie a eu sa série Ultraman. Comment analysez-vous son évolution ?

Q. M. : Alors que les thèmes et l'histoire n'ont pas beaucoup changé, chaque série s'est adaptée à l'époque. Les années 1960, par exemple, étaient celles de l'optimisme. L'avenir était dégagé, l'homme allait sur la Lune, et les gens croyaient au rôle positif joué par la science et la technologie. Cela se reflète dans les premières séries. Mais une fois que nous sommes entrés dans la décennie suivante, nous avons connu le choc pétrolier et de nombreux problèmes liés à la pollution. Par conséquent, les histoires d'Ultraman sont devenues plus sombres et même les monstres sont devenus plus menaçants que leurs prédécesseurs.

Que pensez-vous de l'adaptation d'Ultraman sous forme de manga imaginée par SHIMIZU Eiichi et SHIMOGUCHI Tomohiro (voir p. 10) ? Apparemment, elle est très populaire puisque chaque volume s'est vendu à environ 2 millions d'exemplaires.

Q. M. : Même si son point de départ rappelle le premier Ultraman, ce manga ressemble plus à une histoire de robots comme il en existe tant. Je ne peux pas dire que je l'aime vraiment. L'histoire, en elle-même, ne fait pas beaucoup sens. L'alter ego d'Ultraman, HAYATA Shin, est un bureaucrate d'âge moyen qui ne se souvient pas des combats passés. Son fils possède des pouvoirs extraordinaires. Cela est très étrange parce que HAYATA n'est qu'un être humain.

Votre site est un trésor d'informations sur Ultraman. Quand l'avez-vous lancé ?

Q. M. : Il y a environ 15 ans.

Que signifie son nom Kôseki et pourquoi avez-vous décidé de vous lancer dans un tel projet ?

Q. M. : *Kôseki* signifie littéralement "Trace de Lumière". Je voulais enregistrer autant d'informations que possible avant de disparaître pour de bon. Tout a commencé quand je cherchais des informations en ligne sans pouvoir en trouver nulle part. J'ai donc décidé de le faire moi-même. C'est quelque chose que je veux laisser aux nouveaux fans d'Ultraman, à savoir les enfants aujourd'hui en primaire ou au collège qui savent peu ou rien des anciennes séries et des jouets qui en ont été dérivés. C'est un moyen de transmettre toutes ces connaissances aux jeunes générations.

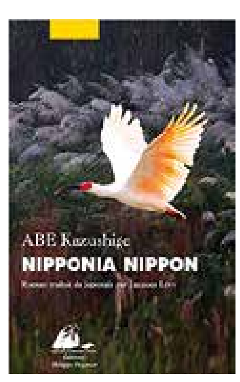
D'après vous, pourquoi la série *Ultraman* a-t-elle réussi à conserver une telle base de fans ?

Q. M. : D'abord, Ultraman était une série très haute en couleurs pour l'époque. Prenons par exemple du travail de JISSÔJI Akio. Il est particulièrement célèbre pour avoir réalisé bon nombre d'épisodes d'*Ultraman* (1966-1967) et d'*Ultra Seven* (1967-1968). Il avait un style visuel distinctif. Mais plus encore, sa façon de raconter l'histoire était unique, en particulier pour une émission destinée aux enfants. [Il me montre un livre intitulé *Ultraman no Tôkyô* [Le Tôkyô d'Ultraman] écrit en 1993 par JISSÔJI]. Sur la couverture, vous pouvez voir le squelette d'un monstre mort. C'est tiré de l'épisode où, pour une raison qui reste obscure, ils doivent renvoyer le squelette vers sa planète. Voilà un exemple parmi d'autres pour le moins étrange. Ultraman est aussi bien différent des autres super héros. Il ne voit pas le monde en noir et blanc. Tous les monstres qu'il combat ne sont pas mauvais. A certains moments, il compatit et fait face à de nombreux dilemmes moraux, notamment lorsqu'il doit lutter contre le seul survivant d'une planète détruite lors de l'essai d'une arme de destruction massive. Ceci, je crois, est l'une des principales raisons pour lesquelles tant d'enfants ont développé un tel attachement envers ce personnage. Peut-être qu'enfant, on n'est pas vraiment conscient de ces implications morales, mais en grandissant, on comprend et on a une meilleure appréciation de l'histoire. Il est aussi intéressant de noter l'attachement des fans de l'émission à l'égard des monstres. Ultraman est la seule série où les fans aiment les "ennemis" presque autant que leur super héros. Même les gens qui ne connaissent pas très bien la série peuvent citer au moins quelques monstres, comme Baltan ou Pigmon.

PROPOS RECUEILLIS PAR J. D.

ROMAN L'insoutenable malaise de la jeunesse

Il y a des œuvres littéraires plus fortes que d'autres. Tel est le cas du roman de Abe Kazushige qui paraît aux éditions Philippe Picquier et dans lequel l'écrivain décrit avec une précision chirurgicale la lente dérive de Tôya Haruo, un garçon de 17 ans. Envoyé à Tôkyô après avoir été chassé de sa ville natale, au nord du pays, pour avoir provoqué le suicide d'une collégienne qu'il harcelait, cet adolescent est un asocial qui passe son temps derrière son écran d'ordinateur. Il finit par s'intéresser à une espèce d'ibis, le Nipponia nippon, dont la souche japonaise s'est éteinte. Seule la souche chinoise subsiste, ce qui crée un casse-tête pour les Japonais parmi lesquels le jeune Haruo. Il va se mettre en tête de réaliser un coup d'éclat autour de ses oiseaux dont quelques spécimens (chinois?) vivent sur l'île de Sado,au large de Niigata. L'auteur nous livre à partir du point de vue de ce véritable psychopathe son plan d'attaque. De quoi mettre mal à l'aise le lecteur dans la mesure où le romancier ne porte aucun jugement sur ce personnage pourtant détestable. Une belle claque littéraire qui en dit long sur les troubles d'une partie de la jeunesse japonaise.



Nipponia Nippon, de Abe Kazushige, trad. par Jacques Lévy, éd. Philippe Picquier, 17 €.

EXPO Souffle poétique à l'hôtel de l'Industrie

Le Huboku Ga vise à représenter l'esprit du vent, de l'élément aérien, du souffle. Les peintures de Kobayashi Mitsuo sont des compositions d'éléments picturaux disposés autour d'espaces laissés volontairement blancs, autour desquels les œuvres se construisent. Les détails ne sont donc pas représentés, ni l'herbe des prairies, ni le contour du visage des enfants. Pourtant les œuvres produisent un effet défini sur les personnes qui les contemplent. C'est toute la force poétique de cette exposition à ne pas manquer, car de très courte durée !



Du 12 au 14 mai de 11h à 20h. Vernissage le 11 mai à 19h. Hôtel de l'Industrie
4 Place Saint-Germain des Près 75006 Paris

CINÉ-CLUB Une femme tourmentée à Vichy

Chef-d'œuvre méconnu de Naruse Mikio, Une femme dans la tourmente vous attend le 10 mai à 20h30 dans le cadre du Rendez-vous avec le Japon qui se déroule tous les mois à Vichy.



Cinéma Étoile Palace, Centre commercial des quatre chemins, 35 rue Lucas 03200 Vichy, www.rendezvousaveclejapon.fr

HUMEUR par Koga Ritsuko

Quel travail !

Je rêvais de passer une vie tranquille en France, car j'avais entendu que l'objectif du travail pour les Français était d'avoir leurs cinq semaines de vacances par an, et que, pour eux, la priorité était la famille, jamais le travail. Quand on vit au Japon, ce genre de cliché est de même catégorie que *"les Chinois mangent tout ce qui a quatre pattes, sauf les tables et les chaises."*

Avant de m'installer en France, je travaillais pour trois sociétés différentes. Je me couchais à 4 h du matin pour me lever trois ou quatre heures plus tard. Débarquée dans ce pays de rêve, j'ai vite été confrontée à la réalité : même ici, on se lève le matin ! Quel était donc l'intérêt de vivre en France ?

Après mes études, j'ai trouvé un travail. C'est au bout de trois jours de ma vie professionnelle que j'ai compris que les horaires de travail étaient officiellement identiques en France et au Japon, mais qu'il y avait cependant une énorme différence : beaucoup de Français respectent strictement leurs horaires, contrairement à mes compatriotes qui croient sincèrement que *"ça ne se fait pas."* Pour eux, le travail est la loi, le héros est un bosseur responsable. Malgré cette éducation, j'aimerais m'adapter à la mentalité du pays où je vis. Et poser un petit panneau "caisse fermée" sur mon bureau à 17h me ferait du bien.



Pourtant, mes partenaires sont souvent des Japonais qui vivent dans l'archipel et commencent leur journée à l'heure où je dois aller au lit ! En plus, ils restent à leur bureau jusqu'à minuit sans problème. Afin de répondre à ces salarymen d'enfer prêts à travailler 24h/24, je ne peux pas me permettre de leur dire que je ne travaille pas le dimanche à 3 h du matin. Si je devais calculer mes heures supplémentaires, je pourrais prendre un an de congés pour les récupérer. Ou si je me conformais à la manière d'être employée en France, je devrais aller aux Prud'hommes pour toucher de solides réparations, comme on me l'a toujours conseillé. Mais pour éviter d'en arriver là, je vais me forcer à prendre 7 semaines de vacances, par pure politesse nippone !


Dívčí Válka
La guerre des pucelles
Inspiré d'un drame historique issu du Folklore Tchèque du xve siècle.
Retrouvez Komikku Éditions sur les réseaux sociaux
www.facebook.com/komikku
www.twitter.com/komikku
TOME 1 : 21 avril 2016
TOME 2 : 7 juillet 2016
TOME 3 : Octobre 2016
komikku コミック出版 ÉDITIONS
RÉSERVÉ À UN PUBLIC AVERTI
© Kouichi Ohnishi 2013 / Futabasha Publishers Ltd.

CINÉMA Iwai Shunji, génial touche à tout

A l'occasion de la sortie le 11 mai en France de *Hana & Alice mènent l'enquête*, le cinéaste revient sur ses motivations.

Dix ans après *Hana & Alice*, qui a fait de lui l'un des plus grands réalisateurs japonais, IWAI Shunji a finalement réussi à réaliser son rêve de construire une autre histoire autour des deux mêmes collégiennes un peu excentriques. *Zoom Japon* est allé à sa rencontre dans son studio pour évoquer le film, l'animation, et la nature de la créativité.

Quand vous étiez à l'université aviez-vous une ambition particulière ? Saviez-vous déjà que vous vouliez devenir réalisateur ?

IWAI Shunji : Pas du tout. En fait, je voulais devenir romancier ou mangaka car j'aimais beaucoup dessiner à l'époque. Il est vrai cependant que je faisais des courts métrages en 8 mm avec mes amis. Aussi quand est venu le temps de choisir ma voie, je pensais que le travail avec une caméra me permettrait de gagner correctement ma vie. J'ai donc trouvé un emploi dans la réalisation de clips vidéo.

Vous avez à la fois tourné des longs métrages et travaillé à la télévision pour des publicités et autres téléfilms. Quelles sont les différences entre le travail au cinéma et à la télévision ?

I. S. : D'un point de vue créatif, il n'y a guère de différences. Toutefois, faire votre propre film peut vous donner plus de liberté, en particulier si vous parvenez à réunir l'argent vous-même et être financièrement indépendant.

C'est-à-dire…

I. S. : Chaque fois que je peux réunir 100 millions de yens, je suis plus ou moins libre de faire ce que je veux. C'est vrai aussi si je ne dispose que de 50 millions et que je peux emprunter le reste auprès d'une banque. Bien sûr, il y a des limites à ce que je peux faire dans la mesure où il ne s'agit pas d'un budget extraordinairement élevé, mais cela me permet de conserver ma liberté de création, ce qui est la chose la plus importante à mes yeux. Comme vous pouvez l'imaginer, avec des budgets plus importants, les restrictions sont plus nombreuses et il est nécessaire de faire des compromis sur de nombreux détails, petits et grands. En ce qui me concerne, je ne me suis jamais retrouvé dans une telle situation. Le problème avec l'industrie du cinéma est que vous pouvez avoir la meilleure idée du monde, mais sans argent, vous ne pouvez rien faire. Dans mon cas, le nombre de projets avortés dépasse de loin les films que j'ai effectivement été en mesure de réaliser.

Je suppose que pour *Hana & Alice mènent l'enquête* vous avez disposé d'un budget assez grand par rapport à bon nombre de vos œuvres?

I. S. : En effet. Je pense que nous avions un budget d'environ 250 millions de yens (2 millions €). Il s'agit d'animation après tout. Nous avons dû rassembler quelque 150 personnes pour mener à bien ce projet. Et là, je ne parle que de la partie dessin et de la modélisation 3D qui a pris environ huit mois. Au total, ce sont 200 personnes qui ont participé à cette aventure.

A la différence d'autres réalisateurs, vous vous êtes essayés à différents genres, de l'horreur aux films romantiques, en passant par les films sur la jeunesse *(seishun eiga)*. Pourquoi ce côté touche-à-tout ?

I. S. : J'ai l'impression que si l'on se cantonne toujours au même genre, on finit par faire le même film encore et encore. En tout cas, je pense que c'est ce qui m'arriverait. C'est donc pour garder mes idées fraîches que je tends à diversifier mes intérêts. Je suis aussi très curieux de nature. J'ai beaucoup de centres d'intérêt. Aussi dès qu'une nouvelle idée de sujet ou d'histoire frappe mon imagination, j'essaie d'en faire un film quel que soit le genre.

Les films sur la jeunesse semblent être un de vos genres préférés. On peut citer par exemple *All about Lily Chou-Chou* en 2001 ou encore les deux films de la série *Hana & Alice* qui appartiennent à ce même genre. Par ailleurs, les protagonistes sont toujours des filles, jamais des garçons. Quelle part de vous-même peut-on trouver dans ces histoires ?

I. S. : Il y a très peu d'éléments strictement autobiographiques, mais je suppose que, dans tous les films que je fais, je mets quelque chose de moi-même. Ce que je veux dire, c'est que chaque projet commence lorsque j'établis un lien entre le sujet et mon expérience personnelle, et que je me projette dans mes personnages. Dans le premier *Hana & Alice*, par exemple, vous pouvez trouver une partie de moi, non seulement dans Masashi, le garçon, mais dans les deux filles. Je ne pense pas que je pourrais jamais faire un film si le sujet ne me touche pas dans un sens ou un autre. Peut-être est-ce une des raisons pour lesquelles je ne suis pas un réalisateur prolifique.

De quelle manière votre environnement de travail a évolué depuis que vous avez commencé à faire des films ?

I. S. : Le principal changement a été l'avènement de la technologie numérique. Comme je le disais, j'ai commencé ma carrière en réalisant des clips vidéo, mais quand j'ai commencé à faire des films, j'ai dû passer à la pellicule et à la technologie analogique. Ça n'a pas été facile surtout au début. J'ai

RÉFÉRENCES

Hana & Alice mènent l'enquête de Iwai Shunji (couleurs, 1h40) avec SUZUKI Anne, AOI Yû, AIDA Shôko. Produit par IWASA Naoki et MIZUNO Aki. Directeur de l'animation KUNO Yoko. Distributeur en France : Eurozoom. Sortie le 11 mai 2016.



Jérémie Souteyrat pour Zoom Japon



Dans son film, Iwai Shunji s'intéresse au rapport que les adolescents entretiennent avec la mort.

donc été vraiment très heureux quand j'ai pu enfin utiliser le numérique, y compris dans mon travail de cinéaste. En dehors de cela, il y a eu un véritable essor du documentaire au Japon. Il y a dix ans, les documentaires étaient pratiquement ignorés, mais maintenant il est beaucoup plus facile d'en faire et il y a aussi un marché pour ce genre de films.

En 2000, vous avez joué un rôle dans le film *Shiki-Jitsu* d'Anno Hideaki. Avez-vous apprécié de vous retrouver face à la caméra pour une fois ?
I. S. : Je pense que cela a été une expérience très positive. J'ai vraiment pris du plaisir parce que je pouvais profiter d'être sur un plateau sans les problèmes qui sont généralement liés à la direction d'un film. Un réalisateur doit tout surveiller et tout vérifier, résoudre des problèmes techniques et diriger les acteurs. C'est une tâche parfois écrasante. Il est évident que j'aime ce métier, mais cela peut être très stressant. Les acteurs n'ont qu'à se concentrer sur leur travail. J'ai aussi compris que les acteurs n'avaient pas forcément besoin d'être inondés d'instructions. Avant de travailler sur *Shiki-Jitsu,* j'avais l'habitude d'être omniprésent, d'expliquer en permanence ce que les acteurs avaient à faire et comment, mais maintenant je pense qu'il est préférable de leur donner plus de liberté. C'est plus efficace et cela me procure moins de soucis.

Jouerez-vous un jour dans l'un de vos films ?
I. S. : Non, je ne crois pas. Je crois que ce serait trop compliqué *(rires).*

Environ une décennie sépare *Hana & Alice* et *Hana & Alice mènent l'enquête.* Comment ce second film est né ?
I. S. : En fait, l'idée de faire un second film était déjà là il y a dix ans. Comme je vous l'ai dit, je voulais devenir mangaka et même contribuer à *Shônen Magazine.* Aussi l'idée de réaliser un film d'animation s'est imposée d'elle-même. Mais pour un certain nombre de raisons, je n'ai pas pu le faire plus tôt. J'ai mis l'idée de côté et attendu qu'une opportunité se présente. En fin de compte, je pense que j'ai bien fait. Il y a dix ans, je pense que je n'aurais pas été en mesure

d'aborder un tel projet. En fait, j'ai passé toutes ces années à me former comme l'aurait fait un mangaka. J'ai affiné mes compétences en dessin, réalisant moi-même les storyboards de mes autres films. Par ailleurs, je ne savais rien de la complexité du travail d'équipe lié à un film d'animation. Je suis donc allé au Studio Ghibli pour les observer. J'ai ensuite découvert la rotoscopie. J'ai compris que c'était une bonne approche de l'animation pour moi parce que c'est une méthode hybride qui mêle tournage en direct, modélisation 3D et dessin à la main. Au lieu de commencer par la modélisation ou le dessin 3D pour lesquels je n'avais aucune expérience, j'ai pu d'abord tourner les scènes comme je le faisais pour mes autres films, puis dessiner sur les images les unes après les autres.



La complicité entre Hana et Alice est pleine de fraîcheur et de surprises.

Quel est l'attrait de l'animation par rapport à un film en prise de vue réelle ?

I. S. : De toute évidence, c'est quelque chose que vous ne pouvez pas faire si vous n'aimez pas le manga ni le dessin. Moi, j'adore ça. Mais dans l'animation, il faut passer une autre étape dans la mesure où vous filmez une série de dessins dans une séquence en mouvement. Pour obtenir un bon résultat, il faut être constamment bon dans votre technique de dessin. C'est quelque chose qui m'a vraiment époustouflé. Le fait d'avoir tous ces gens produisant un dessin à la fois, et de voir ensuite la chose prendre vie a été une expérience vraiment émouvante. Si j'en ai la possibilité, c'est une expérience que j'aimerais reproduire. Malheureusement, au Japon il n'y a pas vraiment de public pour ce genre d'animation. Les gens ne veulent que le genre otaku de l'anime avec des filles stéréotypées ou des dessins animés venus de la télévision comme *Crayon Shinchan* et *Doraemon*. La seule exception était le Studio Ghibli, mais il a cessé ses activités.

C'est vous qui écrivez la musique de vos films depuis 2002, mais même avant vous aviez une relation étroite avec le monde de la musique. Vous avez demandé par exemple à des chanteurs de jouer dans vos films, lancé des projets dans la musique, et réalisé de nombreuses vidéos musicales.

I. S. : C'est vrai, mais quand vous tournez un clip vidéo, la musique est déjà là et vous ne pouvez pas y toucher. Vous n'êtes pas libre de faire ce que vous voulez. Cela revient à faire un film muet et ça peut être très stressant. Cette question mise à part, c'est une façon d'être touché par quelque chose comme je le disais tout à l'heure. Je suis très curieux de nature, et quand j'aime vraiment quelque chose, j'ai souvent envie de l'essayer moi-même. Voilà comment j'ai commencé à écrire de la musique.

Pour revenir à l'animation, vous avez produit et écrit, en 2009, le script pour *Baton* de KITAMURA Ryûhei. Est-ce que cette expérience a influencé votre travail pour *Hana & Alice mènent l'enquête* ?

I. S. : Oui, cela a constitué une étape importante dans le développement des compétences nécessaires à la réalisation de mon propre projet. Pour la première fois, nous avons utilisé la rotoscopie et nous nous sommes heurtés à un certain nombre de problèmes, surtout au fait que les visages des personnages étaient trop proches de la réalité et pas assez mignons. Dans le cas de *Baton*, cela n'a pas été un gros problème en raison de la nature même de l'histoire, mais pour *Hana & Alice mènent l'enquête,* je savais que nous devrions faire quelque chose à ce sujet. Travailler sur le projet de KITAMURA Ryûhei m'a fait prendre conscience des problèmes que je serais amené à rencontrer plus tard avec mon propre film.

Puisque nous évoquons de jolis visages, comment se sont passées les retrouvailles avec SUZUKI Ann et AOI Yû après cette coupure de dix années ?

I. S. : Cela a été un peu bizarre parce que je n'avais pas l'impression que dix années s'étaient écoulées. Comme nous travaillions sur la même histoire, je pensais qu'une semaine s'était passée depuis le premier film. Cela dit, l'expérience a été très agréable et je suis heureux d'avoir eu la chance de travailler une nouvelle fois avec elles.

PROPOS RECUEILLIS PAR JEAN DEROME

RENCONTRE Un écrivain plein de caractère

Auteur du très remarqué *Dans la barque de Dieu,* EKUNI Kaori se confie sur son travail de romancière.

Romancière, mais également traductrice et auteur de livres pour la jeunesse, EKUNI Kaori écrit depuis plus de trente ans. En France, son premier roman traduit (*Dans la barque de Dieu,* éd. Philippe Picquier, 2014) vient de décrocher le Prix Caméléon, un prix de littérature en traduction décerné par des étudiants lyonnais. L'auteur était invitée à Lyon, le 4 avril dernier, pour recevoir son Prix, et rencontrer au passage son traducteur et ses lecteurs à Paris.



PH pour Zoom Japon.

EKUNI Kaori lors de son séjour en France au début du mois d'avril.

Vous avez passé votre enfance dans un milieu éminemment intellectuel et littéraire, puisque votre père était un des plus grands poètes de son époque. Devenir écrivain était-il pour vous poursuivre une tradition familiale ?

EKUNI Kaori : Mon père exigeait surtout que je devienne une personne qui s'exprime, qui sache vocaliser ce qu'elle est et ce qu'elle pense. En fait j'ai appris naturellement à utiliser les mots avant même de savoir regarder le monde.

Enfant déjà, j'aimais écrire, j'inventais des histoires, mais je me préoccupais peu de devenir professionnelle, m'auto-publier aurait été suffisant. Or, mon père avait une idée extrêmement haute du métier d'écrivain et cela l'a mis dans une colère noire : *"Payer pour que des gens te lisent ? Jamais je ne permettrai que ma fille se rende coupable d'une action aussi honteuse ! Tu ne te moqueras pas des écrivains professionnels comme cela !"* Cela a été terrible. Si c'était ça le monde des lettres, alors je ne voulais surtout pas y mettre les pieds ! J'ai essayé de devenir autre chose, par exemple je voulais devenir marchande de fruits. Ou professeur d'anglais… Mais ni l'un ni l'autre n'ont duré bien longtemps. Par contre, j'ai continué à écrire, et finalement au milieu de la vingtaine j'ai dû me rendre à l'évidence que c'était la seule chose que je savais faire, et je me suis décidée à en faire mon métier pour de bon.

Cela fait écho à une scène de *Dans la barque de Dieu,* quand M. Momoi, le mari de Yôko, lui inculque l'idée qu'une musicienne professionnelle ne joue pas du piano gratuitement pour faire plaisir à ses amis… Vous n'êtes pas seulement romancière, vous êtes également traductrice. Pour un écrivain, y a-t-il des choses que l'ont ne peut pas dire dans sa langue, qu'on ne peut dire que dans une langue étrangère ?

E. K. : En fait, j'essaie de trouver un langage nouveau, je choisis mes phrases avec minutie, je cherche une langue qui serait une langue d'étrangers qui parleraient japonais, et comme dans mon esprit la notion "d'étranger" se confond avec la langue anglaise, parce que je n'en connais pas d'autre, j'ai l'impression que cela donne à mon écriture une coloration anglophone.

Pourtant, vos nombreux lecteurs se retrouvent bien dans votre écriture…

E. K. : Parce que les émotions et les sentiments dont je parle baignent dans une température et un climat parfaitement japonais, je pense. C'est précisément pour cela que je n'ai pas envie de me contenter d'un langage qui dirait au lecteur "*vous voyez de quoi je veux parler*", "*vous me comprenez, n'est-ce pas ?*". Au contraire, pour

parler de nuances et de détails subtils que l'on aperçoit pour la première fois, le langage le plus approprié est un langage inhabituel, différent de l'à-peu-près dont on se contente dans la vie de tous les jours.

De quoi partez-vous pour trouver vos idées ?
E. K. : Il m'arrive souvent d'écrire à partir d'un titre, c'est le titre qui provoque l'histoire. Par exemple cette nouvelle que j'ai écrite en 2002 : *Oyogu no ni, anzen de mo tekisetsu de mo arimasen* [Ni sûr ni approprié pour la baignade], c'était un panneau planté au bord d'une rivière aux États-Unis. Si cela avait été en japonais, il y aurait eu simplement écrit : "Baignade interdite". Mais cette façon de ne pas interdire sous-entend que si vous vous baignez, c'est sous votre propre responsabilité, et par ricochet cela pose la question de la responsabilité sous un angle différent. La vie elle-même n'est pas un milieu sûr ni approprié pour s'y baigner…

Comment jugez-vous les tendances actuelles de la littérature japonaise ?
E. K. : Je ne m'en préoccupe absolument pas. Je ne surveille pas les critiques, et cela ne m'intéresse pas beaucoup.

C'était mieux avant ?
E. K. : Pour ne parler que du Japon, je pense que la littérature a tendance à se dévaluer. Sans doute à cause de la crise, les éditeurs se reposent trop sur les souhaits des lecteurs. Avant aussi, les lecteurs disaient qu'ils n'avaient pas envie de lire des livres compliqués ou trop longs, mais au moins, le jour où on avait envie de lire autre chose, il suffisait d'aller dans une librairie pour trouver un livre qui sortait de l'ordinaire. Ce livre ne se vendait peut-être pas beaucoup, mais il existait pour le lecteur qui le rechercherait un jour. Alors que maintenant, ni les éditeurs ni les libraires n'ont plus la capacité économique de le maintenir en stock. Alors, les étudiants d'aujourd'hui, même en Lettres, n'ont pas lu Tchekhov ni TANIZAKI Junichirô, parfois. Et les éditeurs demandent aux auteurs une production de l'émotion, propre à émouvoir n'importe qui et facile à comprendre, c'est assez inquiétant.
Évidemment, cela n'empêche pas qu'apparaissent aussi depuis quelque temps des écrivains très intéressants, qui étaient impensables dans le passé, comme FURUKAWA Hideo ou KAWAKAMI Mieko. Ils créent une littérature qui est de maintenant, qui ne se conçoit que dans notre époque et ça, c'est formidable.

L'un des thèmes les plus importants dans la littérature d'aujourd'hui est la question du "genre". Les auteurs dont vous parlez sont symptomatiques de ce point de vue. Or, on peut dire que ce thème est également au centre de votre écriture, mais avec une position radicalement opposée à l'effacement des identités genrées. Au contraire, la nature essentiellement différente des personnages masculins et féminins dans vos romans est une donnée absolue.
E. K. : Vous avez parfaitement raison. Il est fort possible que l'on juge mes personnages comme "régressifs" par rapport aux tendances actuelles, d'ailleurs c'est peut-être pour ça que mes ventes baissent *[rires]*. Quoi qu'il en soit, je crois qu'on ne peut pas ignorer la question de l'identité. Le fait d'être une femme, non investie par la féminité, est nécessaire aujourd'hui. Et la même chose pour les hommes. C'est à dire qu'on peut inverser les genres, mais nier le genre comme axe de l'identité est quelque chose de très difficile à concevoir pour moi.

Est-ce que Yôko dans *Dans la barque de Dieu,* est proche de la femme parfaite ?
E. K. : Ah non, pas du tout ! De fait, en ce qui me concerne, la perfection m'importe peu, je ne cherche pas à écrire une femme idéale ou un homme idéal, j'essaie plutôt de peindre des individus intéressants, et d'ailleurs, un individu est d'autant plus intéressant qu'il n'est pas parfait. Au contraire, ce qui est parfait manque d'intérêt : une famille idéale, un amour idéal, un monde idéal…

***Dans la barque de Dieu,* c'est l'histoire d'une femme, non pas qui ne se laisse pas apprivoiser, mais qui ne sait pas s'apprivoiser. Un personnage comme Yôko, qui déménage de ville en ville tous les ans ou presque est assez atypique dans la société japonaise.**
E. K. : En effet, il ne doit pas y avoir grand monde qui vit comme cela !

Le lecteur est le dieu de l'écrivain, et l'écrivain est dans la barque de Dieu ?
E. K. : *[rires]* Je n'ai pas envie de penser comme cela, et je continuerai à écrire même si je n'avais pas de lecteurs. J'écoute très peu l'avis de mes lecteurs ! Je ne regarde pas les avis de lecteurs sur internet. Écrire d'une certaine façon pour qu'on pense ceci ou cela de moi, ça ne conduit nulle part.

Umberto Eco parle du lecteur idéal pour lequel chaque écrivain écrit…
E. K. : Oui, mais je ne dirais pas que l'auteur écrit "pour" un lecteur. Je préfère l'idée que j'écris pour le roman, pour ce roman qui n'est pas encore écrit, c'est pour lui que j'écris. Ceci dit, le lecteur fictif est bien là, je n'écris pas pour lui mais je m'efforce d'écrire avec suffisamment de rigueur pour ne pas provoquer son mépris.

PROPOS RECUEILLIS PAR
JEAN-LOUIS LACOURONNE



Dans la barque de Dieu,
de EKUNI Kaori, trad. par Patrick Honnoré, éd. Philippe Picquier, 7,50 €



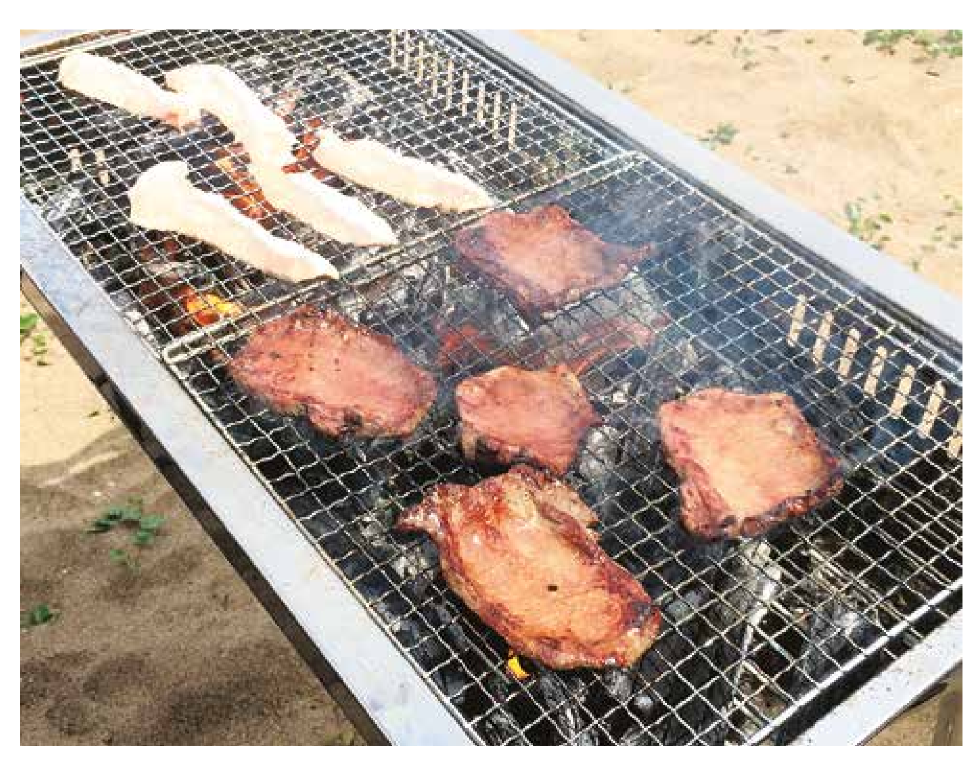
DÉTENTE L'art et la manière de griller

Pour les Japonais, le barbecue est l'occasion de s'adonner au plaisir des grillades. Et ils ne manquent pas de choix en la matière.

La douceur qui se fait sentir à Osaka en ce moment me rappelle mon premier barbecue à la française dans le Beaujolais où j'habitais. Un de mes anciens collègues en faisait chaque week-end, du printemps jusqu'en automne. J'étais surprise de voir que le barbecue faisait partie de son quotidien et qu'il n'avait besoin que d'un petit four en briques installé tout simplement dans son petit jardin. Contrairement à lui, mon mari, deux mois avant la bonne saison, part à la recherche des nouveaux produits que je découvre plus tard dans notre garage: un barbecue portable avec grille, une grande plaque de métal pour les nouilles sautées, des glacières, des tables et des chaises pliantes, et toute la vaisselle !

A chaque barbecue, le déplacement en voiture s'impose. Récemment, n'ayant pas de grand jardin et comme il est interdit d'en faire dans les parcs avoisinants, nous sommes partis avec des voisins au bord d'une rivière, sous des cerisiers à moitié défleuris. La préparation a commencé par la pose du tarp. Une fois tout le matériel installé et le charbon de bois allumé, on a commencé par cuire de la langue de bœuf finement tranchée car elle colle moins sur le gril propre. En général, la viande la plus utilisée est le bœuf, notamment ce qu'on appelle *kalbi* signifiant la côte (en coréen), et le diaphragme appelé *harami*, marinées dans une sauce spéciale.

Au Japon, les merguez sont rares, et on ne trouve pas comme en France de brochettes déjà toutes préparées. Les enfants, eux, adorent les saucisses (de Francfort de préférence). Pour le porc, on prend des *baraniku* (lamelle de travers de porc sans os) et *tontoro* (partie très grasse et tendre dans les joues ou le collier). Quant au poulet, on choisit, en général, la cuisse. De temps en temps, on se régale de brochettes de *seseri*, partie du collier, légèrement croquantes. Pour les légumes, on utilise du potiron ou du poivron.



Maeda Haruyo

Faire un barbecue relève de l'expédition, mais quel plaisir d'en profiter.

On déguste aussi des pommes de terre enveloppées de papier alu avec du beurre et du sel. Comme amuse-bouche, on prépare à l'avance une salade de chou mélangée avec des algues *(kobu)* ou encore une marinade légère de radis blanc *(asazuke)* sans oublier des boulettes riz *(onigiri)* que l'on peut aussi griller en ajoutant de la sauce de soja, ce qui donne un côté craquant et une odeur agréable.

Tout ça, c'est un barbecue de base car on peut varier avec des grillades de fruits de mer en papillotes : coquilles Saint-Jacques, gambas et pavés de poisson blanc assaisonnés au sel, poivre, beurre avec un peu de vin blanc, de fines herbes et une tranche de citron. Le tout est à cuire sur le gril pendant 10 minutes environ. On peut y ajouter aussi un peu de sauce de soja. Le papier alu est pratique également pour cuire du porc et du poulet marinés au *miso* ou *kôji* au sel, sans le cramer. C'est aussi un bon moyen de cuisson à la vapeur pour les épinards ou les pousses de soja ! Ces derniers temps, de façon à ce que les femmes puissent faire plus facilement elles-mêmes leur barbecue, on trouve du gel allume-feu en tube et des grils jetables !

Maeda Haruyo

LA RECETTE DE HARUYO

YAKISOBA
(Nouilles sautées)



PRÉPARATION

1 - Faire sauter le porc avec l'huile dans une poêle bien chaude.
2 - Ajouter l'oignon, la carotte et les champignons émincés.
3 - Ajouter le chou et les épinards coupés.
4 - Ajouter les nouilles et de l'eau. Couvrir pendant 5 minutes.



5 - Ajouter la sauce, puis bien mélanger.
6 - Servir aussitôt.

Astuce : Vous pouvez remplacer les nouilles par des spaghettis bien cuits. Vous pouvez ajouter du calamar ou encore de la coquille St-Jacques.

INGRÉDIENTS (pour 2)

2 sachets de nouilles
150 g de porc émincé
1/2 oignon
1/2 carotte
20 g de champignon
30 g de choux
50 g d'épinard
10-20 g de sauce LEA & PERRINS
Huile, sel et poivre



Jérémie Souteyrat pour Zoom Japon

Le temple de Shôraku-ji revendique la paternité du saké comme le prétend cette stèle plantée à son entrée.

DÉCOUVERTE **Nara et Kyôto, côté cuisine (1/2)**

Les deux anciennes cités impériales sont chargées d'histoire, mais on leur doit une très longue tradition gastronomique.

Destinations quasi obligatoires pour les personnes désireuses de se rendre au Japon, Kyôto et Nara, deux anciennes capitales impériales, recèlent de nombreux trésors. Les temples, sanctuaires, jardins japonais et autres bâtisses historiques sont nombreux et les pages noircies des guides touristiques vantent les charmes et l'importance de ces monuments incontournables. Le célèbre Pavillon d'or ou l'extraordinaire Kiyomizu-dera à Kyôto ne manquent pas d'attrait tout comme le Tôdai-ji ou le Kasuga-taisha à Nara et il n'est pas imaginable de passer par ces deux cités qui ont joué un rôle crucial dans l'histoire du Japon sans faire une halte dans l'un de ses hauts lieux. Outre leur richesse architecturale et historique, les deux cités disposent d'autres arguments qui ne laisseront pas indifférents les aventuriers du goût. A l'instar des touristes qui empruntent les routes françaises des vins pour découvrir à la fois les vignobles et la cuisine du terroir, il est aussi possible d'entreprendre un voyage à Kyôto et Nara avec la même idée. Elles constituent deux bastions de la gastronomie nippone et proposent une variété de cuisine aussi riche que celle de leurs monuments. En outre, elles abritent quelques producteurs de saké, boisson des dieux qui se marie on ne peut mieux avec les savoureux mets servis dans les multiples restaurants qui y sont implantés.

Pour commencer ce périple gastronomico-historique, nous prenons la direction de *"Nara aux*

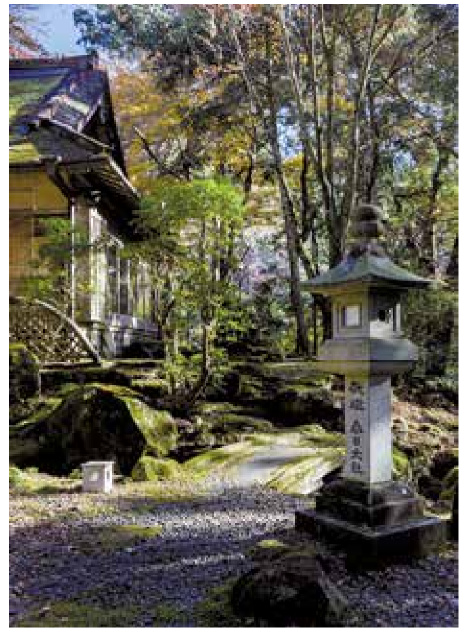
POUR S'Y RENDRE

Depuis Tôkyô, il suffit d'emprunter le Tôkaidô Shinkansen pour Kyôto. Ensuite changer pour la ligne Kintetsu située dans la même gare qui vous mènera jusqu'à Nara. Si vous êtes à Ôsaka, les trains de la compagnie Kintetsu au départ des gares de Namba ou Ueômachi vous conduisent jusqu'à Nara ou Kyôto.

couleurs éclatantes, comme les fleurs qui s'épanouissent odorantes, dans sa pleine beauté" comme la décrit si bien ce poème du *Manyôshû*, la première anthologie de poésie japonaise daté du VIIIe siècle. Capitale impériale de 710 à 784, elle a joué un rôle prépondérant dans le développement de certains éléments caractéristiques de la culture japonaise, notamment le saké. Il suffit de se rendre au temple Shôraku-ji fondé en 989 où les moines bouddhistes ont développé le premier *moto*, c'est-à-dire l'élément sans lequel la fermentation ne peut pas démarrer. D'ailleurs avant de pénétrer dans ce petit complexe monacal qui occupait autrefois un vaste territoire, le visiteur ne peut éviter un petit monument sur lequel est inscrit simplement qu'il se trouve à l'endroit où est né le saké. *"En outre nous disposons d'une eau très pure. Cela a contribué à son développement"*, raconte ÔHARA Kôshin qui dirige le temple. Ce lien avec l'univers religieux n'est guère surprenant puisqu'il apparaît que le saké était avant tout une boisson sacrée à l'époque. Sa consommation servait à la fois de relation avec le divin et de lien social. Le saké occupait une place majeure dans les rites, lesquels étaient la raison d'être de l'Etat. De nos jours, la consommation de cette boisson a dépassé le cadre du sacré même si elle reste intimement liée aux nombreuses cérémonies rituelles qui ont cours à différents moments de l'année. *"Pour aider à la redynamisation de la ville, nous avons investi pas mal d'argent, ces dernières années, dans la recherche des éléments qui nous avaient permis d'être des précurseurs. Nous avons réussi et nous fournissons notre* moto *à 9 brasseurs locaux"*, confie le prêtre fier de présenter quelques bouteilles en vente sur place.

Si la décence n'autorise pas que l'on sirote un peu de cet excellent breuvage en contemplant le magnifique jardin du Shôraku-ji, il est en revanche tout à fait possible sinon conseiller de déboucher une bonne bouteille de saké pour profiter pleinement du moment de communion avec la nature que vous pourrez avoir si vous pouvez passer la nuit dans la remarquable auberge Tsukihi-tei située à 10 minutes à pied du sanctuaire Kasuga-taisha et du temple Tôdai-ji. Construite en 1903 pour accueillir les hôtes du gouverneur de la préfecture de Nara, cette auberge se trouve donc dans une zone sacrée. On y sert une cuisine raffinée et les chambres de style japonais – il n'y en a que 3 – offrent toutes une vue sur la forêt de Kasugayama, elle aussi inscrite au Patrimoine mondiale de l'humanité. Si l'idée de passer la nuit dans un endroit situé à l'écart de la ville, vous pouvez opter pour le Mikasa, un hôtel qui surplombe l'ancienne cité impériale avec une vue imprenable sur le Tôdai-ji. Certaines de ses chambres de style japonais et de style occidental proposent des bains extérieurs *(rotenburo)*. Côté cuisine, le Mikasa n'est pas en reste et les gourmets y trouveront leur bonheur, en particulier le soir après une longue journée de promenade dans la ville. Pouvoir se délasser dans un bon bain avant d'enfiler un *yukata* (kimono léger en coton) pour le dîner est une des possibilités qu'offre le Mikasa à la différence de la plupart des hôtels plus classiques.

Parmi les nombreux sites qu'il faut avoir visités dans cette cité ancestrale figure Nara-machi, c'est-à-dire la vieille ville. Les petites ruelles qui la composent constituent un réservoir à surprises. Les bâtiments de toutes époques abritant toutes sortes de commerces de la pharmacie traditionnelle au confiseur en passant par l'incroyable bureau de poste en béton de Nara Gangô-ji à proximité du temple homonyme ne manquent pas de charme et pour peu que le beau temps soit de la partie, vous passerez un temps fou à les photographier. Pour en savoir plus sur le passé de ce quartier, rendez-vous à la Naramachi Nigiwai no ie, une maison de commerce construite en 1917 parfaitement préservée et que l'on peut visiter tout au long de l'année. En plus d'un très beau jardin et de belles pièces en tatamis, cette belle bâtisse dispose d'une cuisine traditionnelle *(kamado)* où il est possible de goûter du riz cuit à l'ancienne et de suivre quelques cours de cuisine. Ce n'est pas un simple musée, la Naramachi Nigiwai no ie devient aussi un lieu de diffusion de la culture locale autour de



Le Tsukihi-tei pour passer une nuit extraordinaire.



La cuisine la Naramachi Nigiwai no ie.

Jérémie Souteyrat pour Zoom Japon


C'est autour de la cuisine que les clients du Kamado peuvent déguster leur déjeuner.


Le chef du Kawanami cultive ses propres légumes.


Jérémie Souteyrat pour Zoom Japon

Le Shimakaze et Sento-kun, la mascotte de Nara.

conférences, de cours, de concerts et autres événements. Non loin de là, se trouve Shika no fune, un petit complexe touristique composé d'un vieil entrepôt transformé en galerie d'art, d'une maison du début du XXe siècle où l'on peut venir consulter des ouvrages ou écouter des conférences, d'un restaurant; le Kamado, à l'architecture moderne mais où l'on prépare devant les clients une cuisine à l'ancienne et d'un café où l'on peut faire une pause dans un cadre moderne. Pour son concepteur qui travaille en relation avec la municipalité, c'est une nouvelle façon de se rapprocher des touristes que de leur proposer des espaces comme celui-là où ils ont la possibilité de découvrir différents aspects de la ville en un seul et même lieu. A la tête de la société Kurumi no ki qui gère Shika no fune, KUBO Toshihiro est convaincu que celle nouvelle notion de service va permettre à sa ville d'attirer davantage de visiteurs. Il souhaite lui voir prendre un nouvel envol.

C'est la raison pour laquelle il a aussi implanté dans le restaurant une petite boutique où l'on ne trouve que des produits locaux, une manière de donner un coup de pouce aux spécialités de la ville. L'une des plus rares que l'on ne trouve pas dans sa boutique a pour nom *narazuke* ou condiments de Nara. Leur apparence – parfois noire comme du charbon – peut être dissuasive par rapport aux *tsukemono* que l'on a l'habitude de servir lors des repas japonais. Ce qui explique cette couleur sombre, c'est l'utilisation des lies de fermentation du saké pour la macération des aliments (concombre, radis blanc, aubergine, etc.) au lieu du sel, du vinaigre ou de la sauce de soja. Généralement, le *narazuke* est laissé à maturation pendant 6 mois à un an et prend une couleur ambrée. Toutefois, l'un des plus anciens producteurs de *narazuke* encore en activité, Imanishi Honten, a développé une période de maturation beaucoup plus longue, allant de 3 à 16 ans, ce qui donne aux aliments cette couleur noire de jais. Cette méthode permet d'éliminer le sel et l'humidité des aliments et leur assure une plus grande conservation jusqu'à deux ans après ouverture. En passant par la boutique, le visiteur peut découvrir la diversité des ali-



Jérémie Souteyrat pour Zoom Japon

C'est une cuisine simple que le "cuisinier de la terre" propose à sa clientèle.

ments concernés ainsi que les prix parfois extraordinairement élevés de certains d'entre eux. C'est un souvenir original à offrir d'autant que la technique employée par Imanishi Honten élimine l'odeur caractéristique de la saumure qu'ont généralement les *narazuke*, ce qui permet de les déguster par exemple avec du fromage.

OKUDA Masaaki, patron du restaurant Kawanami, ne propose pas ce genre de mariage gustatif. Celui qui se présente comme "un cuisinier de la terre" *(Tsuchi no ryôrinin)* met en avant une cuisine composée de légumes bio cultivés par ses soins et servis dans des plats en terre qu'il a lui-même confectionnés. Son petit établissement ouvert de midi à 14h et de 17h à 21h (réservation obligatoire le soir au 0742-35-1873) ne paie pas de mine, mais le soin apporté à la réalisation des plats et la qualité des produits en fait un endroit unique à ne pas manquer. D'autant moins qu'il se trouve sur le chemin qui mène à la gare Kintetsu Shin-Ômiya, sur la ligne Kintetsu Nara, à partir de laquelle il est très pratique de rejoindre Kyôto, seconde étape de notre périple gastronomico-historique. Suite dans notre prochain numéro.

GABRIEL BERNARD

CARNET D'ADRESSES

Shôraku-ji
157 Bodaisen-chô, Nara 630-8413
Tél. 0742-62-9569 - Entrée : 400 yens.

Tsukihi-tei
158 Kasugano-chô, Nara 630-8212
Tél. 0742-26-2021
A partir de 28 080 yens par personne.

Mikasa
728-10 Kawakami-chô, Nara 630-8202
Tél. 0742-22-5471 - www.naramikasa.com
A partir de 14 000 yens par personne.

Imanishi Honten
31 Kami Sanjô-chô, Nara 630-8228
Tél. 0742-22-2415

Kawanami
Sawai Bldg. 101, 4-6-14 Shibatsuji-chô, Nara 630-8114
Tél. 0742-35-1873 - www.nara-kawanami.jp

ZOOM JAPON

Zoom Japon est publié par les éditions Ilyfunet
12 rue de Nancy 75010 Paris - France
Tel: +33 (0)1 4700 1133 Fax: +33 (0)1 4700 4428
www.zoomjapon.info / courrier@zoomjapon.info
Dépôt légal : à parution ISSN : 2108-4483
Imprimé en France

Ont participé à ce numéro:
Odaira Namihei, Gabriel Bernard, Ritsuko Koga, Eric Rechsteiner, Jérémie Souteyrat, Jean Derome, Jean-Louis Lacouronne, Maeda Haruyo, Omi Shun, Kimié Ozawa, Kashio Gaku, Hirai Michiko, Takako Taniguchi, Miho Masuko, Yoshié Takano, Miwa Takano, Rié Tanaka, Marie Varéon (maquette).

Responsable de la publicité : Yoshiyuki Takachi

Responsable de la publication : Dan Béraud

événements

● **Week-end en pleine nature avec repas japonais familial.** 3h de Paris. Calme absolu. www.fricots.com

● **JAPAN MOMENT EXPOSITION**
Emiko TOSAKA (Textile Art) et Shigeki DOSAI (Peinture)
Du 3 au 10 mai 2016, Vernissage mercredi 4 mai 2016 de 18 à 21 heures
Ayako TAKAHASHI (Peinture japonaise traditionnelle) et Masahiro FURUSE (Peinture)
Du 12 au 19 mai 2016, Vernissage jeudi 12 mai 2016 de 18 à 21 heures
Galerie ETIENNE DE CAUSANS
25 Rue de Seine
75006 PARIS

cours

● **Stage intensif de japonais** pour débutant du 18 mai au 24 juin - 24h. - mer. et ven. 19h-21h - 299€ ttc. Matériel compris. Inscription sur www.espacejapon.com

● **Ateliers DESSIN-MANGA** Réalise ton propre manga ! Stages intensifs pendant les vacances scolaires. De 11h~15h. 265€ttc (matériel et bento compris). Attention nombre de places limité. Informations et inscription sur www.espacejapon.com

● **Atelier NUNO-ZÔRI** Pour cet été, réalisez vos propres zôri (tongs japonaises) à partir de tissus recyclés. Durée 3h. 45€ttc (matériel compris). Attention nombre de places limitées. Prochaines dates et inscription sur www.espacejapon.com



emplois

● **Le restaurant parisien L'Inconnu** dans le 7e arrondissement cherche un(e) serveur(euse). Envoyez votre CV à l'adresse restaurantitalienlinconnu@gmail.com

Ambassade du Japon en France
Recrutement d'un(e) assistant(e) culturel(le)

Français (langue maternelle), anglais (niveau avancé, parlé et écrit) *il est souhaitable de parler le japonais.

Maitrise obligatoire : WORD, EXCEL, POWERPOINT, logiciels de gestion de bases de données

Examen écrit et entretien

Aucune réponse par téléphone, les CV envoyés ne seront pas rendus

Pour plus de détails, veuillez consulter le site suivant :

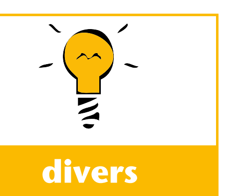
www.fr.emb-japan.go.jp

CV + photo à envoyer uniquement par courrier avant le **vendredi 20 mai 2016**

Ambassade du Japon en France
Service Culturel et d'Information
7, avenue Hoche 75008 Paris

logements

● **Paris Fudosan le spécialiste de l'immobilier** franco-japonais à Paris recherche des STUDIOS à louer pour ses étudiants et expatriés japonais. 18 rue de Richelieu 75001 Tel : 01 4286 8739 service@paris-fudosan.com



divers





Charlotte HODEZ, Avocat
Sidonie ROUFIAT, Avocat et Médiateur
Mettent leurs compétences à votre disposition en matière de :
- Droit du séjour et du travail des étrangers
- Droit du travail (individuel et collectif)
- Droit de la famille
- Droit médical et réparation de préjudices corporels
- Droit pénal

Conseil et assistance devant les juridictions.
Résolution amiable des conflits

Notre atout :
notre expérience des relations franco-japonaises
Les honoraires sont déterminés en commun accord avec le client selon la nature du dossier. N'hésitez pas à nous contacter pour plus de renseignements.
HODEZ ROUFIAT AVOCATS ASSOCIES (A.A.R.P.I.)
25 boulevard Voltaire - 75011 Paris
Tél. 01 55 80 57 40, contact@hravocats.fr

Tarifs des annonces (pour 100 carac.)		Options	
Emploi	50€ttc	20 car. suppl.	5€ttc
Evénement	45€ttc	option web (publication immédiate sur le web + 5 img.)	20€ttc
Cours	40€ttc	cadre	50€ttc
Amitié	40€ttc	gras	50€ttc
Logement	35€ttc	img. papier	100€ttc
Divers	30€ttc		

ABONNEZ-VOUS AU MAGAZINE 28,00 €

www.zoomjapon.info



+



CADEAU

le T-shirt anniversaire des **5 ans** de ZOOM Japon !

dessiné par
Florant Chabouet

CODE PROMO : ZOOOOOM5

+



Club ZOOM vous permet de participer chaque mois à un tirage au sort qui vous donnera la possibilité de gagner des livres, des DVD, des invitations à des spectacles et bien d'autres choses.

CADEAU DU MOIS

Ce mois-ci, le Club ZOOM vous propose de gagner le DVD *Cochons et cuirassés*, un film réalisé par IMAMURA Shohei (1961)



Pour participer au tirage au sort, veuillez répondre à la question : *Qui est votre héros japonais ?*
et envoyer votre réponse à *club@zoomjapon.info*
en indiquant **votre numéro d'abonné**.
Tous les nouveaux abonnés peuvent participer.
Jusqu'au 31 mai 2016.

Pour vous abonner, téléchargez le bulletin sur
www.zoomjapon.info
et renvoyez à **Editions ILYFUNET 12 rue de Nancy 75010 Paris**
Tél : **01 47 00 11 33**



SEFA
ジャパンエキスポ
Japan Expo
17e IMPACT
LE PLUS GRAND RENDEZ-VOUS DES FANS DE CULTURE JAPONAISE
7 ► 10 JUILLET 2016
PARC DES EXPOSITIONS PARIS-NORD VILLEPINTE
VENEZ DÉCOUVRIR DES CATCHEURS PROFESSIONNELS !
Puroresu
RETROUVEZ TOUTES LES FESTIVITÉS SUR
www.japan-expo-paris.com
#japanexpo
MANGA • ANIME • JEUX VIDÉO • MUSIQUE • MODE • CINÉMA • ART MARTIAUX • TRADITIONS • BIEN-ÊTRE • GASTRONOMIE
LES TICKETS SONT EN PRÉVENTE SUR WWW.JAPAN-EXPO-PARIS.COM ET DANS LES RÉSEAUX HABITUELS
TARIFS PRÉVENTES ► Jeudi : 12€ • Vendredi : 17€ • Samedi : 22€ • Dimanche : 17€ • Forfait 4 jours : 56€ • Ticket Zen : 80€
FRANCEBILLET : Fnac - Carrefour - Géant - Magasins U - Intermarché - www.fnac.com - www.carrefour.fr - www.francebillet.com - 0 892 684 694 (0,40€/min)
TICKETMASTER : Ticketmaster.fr - Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc - 0 892 390 100 (0,45€/min)
LES TICKETS SONT ÉGALEMENT EN VENTE À L'ENTRÉE DU FESTIVAL !
TARIFS SUR PLACE ► Jeudi : 15€ • Vendredi : 20€ • Samedi : 25€ • Dimanche : 20€ le forfait 4 jours et le ticket zen uniquement en prévente
HORAIRES ► Tous les jours : 10h - 18h • Entrée à 9h pour les détenteurs de tickets achetés en prévente
ACCÈS ► RER B - Station Parc des Expositions • Autoroute A1 ou A3, puis A104 - Sortie 2 : Parc des Expositions (accès visiteurs)
fnac
FLiXBUS
NOLIFE
SNCF
BedyCasa
CANAL BD LIBRAIRIES

NHK WORLD TV sélection mai

ISE-SHIMA

Découvertes culturelles et culinaires au cœur du Japon

伊勢海老: Ise-ebi
(Panulirus japonicus)
Langouste japonaise,
spécialité gastronomique.

Emissions spéciales consacrées à la région qui accueillera le sommet du G7 en mai:

Dining with the Chef: la cuisine d'Ise-Shima	**vendredi 20 & 27 mai à 22h30**
Seasoning the Seasons: les *ama*, plongeuses en apnée	**lundi 23 mai à 19h30**
Land of Myths: un musulman à la découverte d'Ise-Shima	**samedi 28 mai à 19h10**
1,000-Year Beauty: l'art des pochoirs à teinture *katagami*	**dimanche 29 mai à 19h10**



nhk.jp/nhkworld

Disponible sur les canaux suivants:



canal 473



canal 182



canal 680



canal 270



canal 731/732



canal 222

Aussi disponible en streaming
et via notre application gratuite.
nhk.jp/nhkworld

